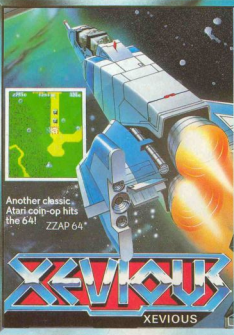
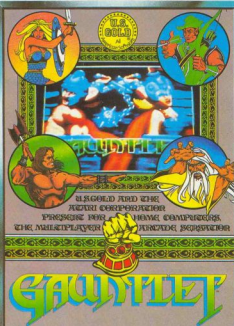
ZZAP!
Anno I n° 7 DICEMBRE 1986
L. 3.500
Edizione italiana della rivista inglese più venduta
PROVE E TEST DEI MIGLIORI
VIDEO GIOCHI
PER ATARI C. 64 C. 16 MSX
Giochi caldi di Dicembre
TRAILBLAZER
THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD
MATRIX E LASERZONE
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS
INCREDIBILE
Tre medaglie d'oro a
The PAWN
BOULDERDASH CONTRUCTION KIT
The SENTINEL
TOP SECRET
Le mappe di The Sacred Armour of Antiriad
Sanxion, Hacker II e Equinox.

INSTANT CURE ADD

XEVIOUS

Molti milioni di anni fa, una civilizzazione tecnologicamente molto progredita fu costretta ad evacuare il pianeta Terra prima dell' insorgere dell' Era Glaciale. Adesso questo popolo Xevious sta ritornando per rivendicare la sua eredità can la conquista. Dai pannelli di controllo della vostra supernavicella spaziale Solvalu dovete difendere la Terra contro le invasioni degli Xevious!

CBM 64/128 AMSTRAD	Nastro	Disco
SPECTRUM 48K	Nastro	

100x 10p

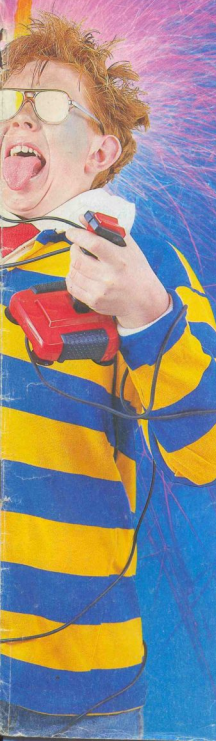
Non piú spinte e urti in lunghe ed agitate code nel rumoroso emporio di sfarzo e splendore e poi quando siete alla sfida finale la grande prova che state impazientenente aspettando ....tutto é finito....le monete sono finite inghiottite da insaziabili macchinette nel giro di pochi secondi. Riufcireti mai a diventare dei supereroi? Non preoccupatevi piú, la U.S. Gold vi presenta quatro classici ecczionali con tutto il fascino e il realismo degli arcade originali che potrete godere nella comoditá e tranquillitá di casa vostra.

GAUNTLET

Entrate nel mondo di mostri e labirinti. Percorrete il sentiero del mistero e lottate in cerce del cibo che vi rida la "salute". Il vostro cammino è sbarrato da una schiera di mostri e legioni nemiche, ma essi non costituiscono l'unico avversario nella vostra ricerca di cibo, tesori e pozioni magiche – gli altri giocatori sono in competizione con voi alla ricerca dello stesso premio.

CBM 64/128 AMSTRAD ATARI	Nastro	Disco
AMIGA/ ATARI ST IBM	Disco	
SPECTRUM 48K MSX	Nastro	

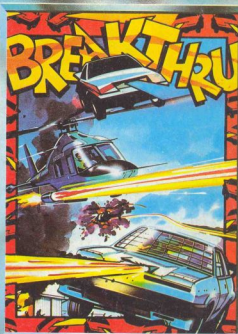
100x 10p

US Gold Italia
Via Mazzina 15
21020 Casciago (Va)
(0332) 212255

FOR ARCADE
ICTS

BREAKTHRU

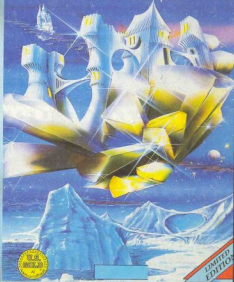
La vostra missione – salvare PK430 il combattente rivoluzionario del vostro paese... localita' – 400 miglia all' interno del territorio nemico... armi in probabile possesso del nemico – lanciafiamme, elicotteri, carri armati, jeep, mine terrestri... il vostro armamento – il veicolo con le armi piu' sofisticate al mondo... le roccaforti del nemico – deserti, citta', montagne, campi d'aviazione, ponti... importanza della missione – vitale... conseguenze della missione – la pace nel mondo... obiettivi della missione – voi dovete...
L'incredibile successo arcade di Data East.
Schermate dalle machinette a gettoni originali.

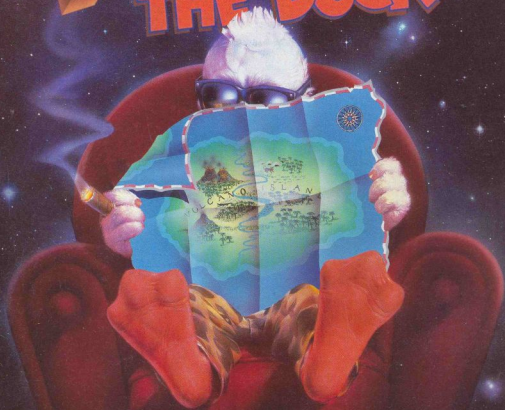
CBM 64/128 AMSTRAD	SPECTRUM 48K
Nastro Disco	Nastro

100x 10p

CRYSTAL CASTLES

Crystal Castles (Castelli di Cristallo) è l'opportunità che si presenta una sola volta nella vita di vivere una vera leggenda software. Una leggenda che continuerà perchè verrà prodotta in numero limitato. Ora che ne avete sentito parlare dovete acquistarla, altrimenti vi lasciate sfuggire un'autentica esperienza software.

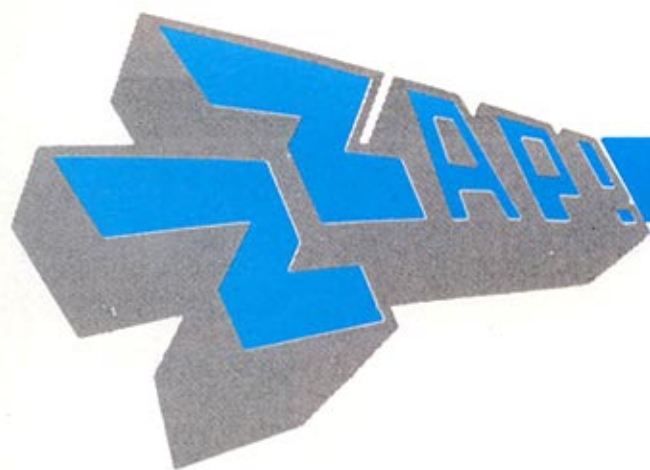
CBM 64/128 AMSTRAD BBC	Nastro	Disco
SPECTRUM 48K ELECTRON	Nastro	

100x 10p

ACTIVISION ENTERTAINMENT SOFTWARE
PRESENTA

HOWARD THE DUCK TM*

Una stella del cinema. Un romanzesco eroe comico. Ora debutta sullo schermo del computer con "Volcano Island TM*" una arcade/avventura che ti farà crescere le piume sul petto!

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE ®

Disponibile per Commodore 64 su cassetta (L. 19.900) e disco (L. 29.000).

È un'esclusiva MASTERTRONIC, Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

SOMMARIO

Editore
Edizioni Hobby S.r.l.
Via Della Spiga, 20
20121 Milano

Direttore Responsabile
Elisabetta Broli

Direttore
Riccardo Albini

Capo redattore
Benedetta Torrani

Coordinamento Redazionale
Marco Vecchi

Redattori
Danilo Lamera
Alberto Rossetti

Progetto Grafico
Davide e Fabiola Cestari

Redazione
Studio VIT
Via Ausonio, 27
20123 Milano
Tel. 8376394

Fotocomposizione
Tipografia Parole Nuove
Via Torino, 22
Cernusco s/N (MI)

Fotolito
Claudio Lavezzi
Via Teruggia, 3
20162 Milano

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Via Brescia, 53/55
Cernusco sul Naviglio (MI)

Concessionario di pubblicità
SPAZIO 3
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
Tel. 02 / 6070403
6080156

Su licenza di:

A NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile
registrata presso
il Tribunale di Milano
al n° 251 il 10/5/1986

Distribuzione
ME.PE. S.p.A.
Via Famagosta,75
20142 Milano

Arretrati: il doppio del
prezzo di copertina, vanno
richiesti a:
Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

PRIMI CLASSIFICATI

I PIAZZATI

LA NOMENCLATURA DI ZZAP!

Commodore 64
Commodore 16
Spectrum
Amstrad
L. 19.900

© ATARI

© HANNA-BARBERA Inc.

Presso tutti i rivenditori
SOFT center

È un'esclusiva
MASTERTRONIC
Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA)
Tel. (0332) 212255

1942
elite

◂ DALL'AUTORE DI
«COMMANDO»
E «GHOSTS'N GOBLINS»
ECCO UN'ALTRO
CAPOLAVORO

© CAPCON

SPACE HARRIER
elite

© SEGA

PREPARATI PER UN INCREDIBILE
VIAGGIO NEL
◂ FUTURO

PROGRAMMA ORIGINALE GARANTITO
CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

NEI MIGLIORI NEGOZI
O
DIRETTAMENTE A:

Commodore 64
L. 19.900

SIGMA 7

CERCASI AGENTI PER ZONE LIBERE

DURELL

via repubblica, 26 - 20020 solaro (mi) - tel. 02/9691106
divisione software della ILE s.r.l.

ZZAP! PRIMA PAGINA

HABEMUS SOFTWARE

Nel numero di ottobre scrissi di software italiano. O meglio della sua inesisteza.

Fino a poco tempo fa il software-gioco italiano nel mondo si riduceva ad un solo titolo, **Specventure** (uscito lo scorso anno per la Mastertronic), realizzato da un (allora) diciannovenne di Torino, Fulvio Dominici.

A **Specventure** si è oggi aggiunto **Pippo** (anch'esso pubblicato dalla Mastetronic), realizzato da una coppia di programmatori milanesi della Softgraf, Giovanni Zanetti e Paolo Malnati.

Pippo, sinceramente, non è né **Antiriad** né **The Sentinel** (tanto per citare due Medaglie d'oro di questo numero), ma non è questo il punto.

Il punto è che si può fare software italiano e venderlo all'estero (leggasi Inghilterra). Ecco quindi un pentalogo di consigli, ricavati da una chiacchierata con Giovanni Zanetti (il suo primo computer è stato lo ZX80) per chi volesse tentare la fortuna nell'infido mondo del software gioco.

1) Sono finiti i tempi dei programmatori in Ferrari.

Non pensate di diventare ricchi dall'oggi al domani come ai tempi della prima Imagine che, per l'appunto, falli perché, tra le altre cose, dava stipendi da "Mille e una notte" ai suoi programmatori (che si compravano Ferrari rosse) per realizzare, magari, giochi come **Pedro** (Aaargh!). Il discorso economico comincia a farsi interessante se il vostro gioco entra nella classifica dei Top 15 (in Inghilterra, *of course*), altrimenti consideratevi fortunati se potrete permettervi una Uno.

2) Siate obiettivi

Valutate con serenità la qualità del gioco che pensate di proporre. Il mercato inglese è agguerritissimo e la concorrenza ha i denti affilati (in fatto di qualità), quindi il gioco deve essere ben fatto per avere una minima possibilità di essere preso in considerazione. Ricordate che le case di software sono piene di cestini dove gettare la posta che non interessa.

3) Usate le PPTT, non necessariamente l'Alitalia.

Non è necessario andare fino in Inghilterra per sottoporre la propria creazione a possibili acquirenti. Quasi sempre basta inviare il programma per posta. Verrà valutato e se interessa verrete sicuramente contattati.

Il programmatore di **Movie** (l'arcade adventure di genere poliziesco della Imagine) spedì il gioco per posta e, visto che piacque, fu contattato e messo sotto contratto telefonicamente. Se siete gelosi dei vostri codici — più che giusto, anche se nessuno vi ruberà il gioco o l'idea, al massimo qualche routine o algoritmo interessante (non che sia poco, intendiamoci) — potete anche spedire una videocassetta con un demo-video del programma. Può bastare.

4) Programmare un gioco è un lavoro lungo.

Tra l'ideazione e la pubblicazione di un gioco passano solitamente dia 4 ai 6 mesi (il vostro primo gioco probabilmente vi impegnerà anche qualche mese in più: per **Pippo**, ad esempio, ci sono voluti 9 mesi), quindi seguite gli sviluppi, le innovazioni, la qualità del software in commercio per stare al passo, se non addirittura per anticiparlo, sia dal punto di vista del gioco in se stesso che da quello della tecnica di programmazione.

Un gioco vecchio, magari anche solo da punto di vista grafico, non ha molte possibilità di successo.

5) L'unione fa la forza

Non siate presuntuosi pensando di poter fare tutto da soli. La qualità di un gioco è fatta di tante piccole cose quali musica, grafica, *lay out* dello schermo, ecc.

Cino Maffezzoli, responsabile della Softgraf, consiglia come gruppo di lavoro ideale il seguente: 2 programmatori, 1 grafico, 1 musicista e 1 art director (quest'ultimo ha il compito di armonizzare il lavoro creativo degli altri membri del *team*). Ciò detto, potete cominciare a darvi da fare e speriamo di poter nominare, un giorno o l'altro, Medaglia d'oro o, almeno, Gioco Caldo un programma "italiano".

P.S. Se qualcuno di voi, avesse un programma già nel cassetto e volesse rifinirlo oppure, essendo un *buon* programmatore, intendesse lavorare alla realizzazione di computer giochi, potreste interessare alla Softgraf (e la Softgraf potrebbe interessare a voi). Ecco il loro indirizzo, nel caso voleste contattarli: Softgraf, Piazza Santa Maria alla Fontana, 1, 20149 Milano. Tel. (02) 6688489.

Riccardo Albini

LA PAGELLA DI ZZAP!

PRESENTAZIONE
Confezione, istruzioni cartacee e su video, caricamento opzioni di gioco, praticità del programma (comprese cose tipo comodità di controllo da joystick o tastiera), schermo d'apertura. Tutto ciò che non riguarda il gioco vero e proprio.

GRAFICA
Varietà, dettagli ed efficacia delle immagini, qualità dell'animazione, fluidità del movimento.

SONORO
Varietà ed efficacia degli effetti sonori, qualità sia tecnica che estetica della musica. E ancora: il sonoro annoia?

APPETIBILITA'
Quanto il gioco vi fa venire voglia di giocarlo e rigiocarlo? Insomma, quanto è avvincente.

LONGEVITA'
Per quanto tempo riuscirà a prendervi?

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Tiene conto del prezzo in base alle valutazioni precedenti.

GIUDIZIO GLOBALE
E' il risultato di tutte le valutazioni e del giudizio generale dei recensori.

IN QUESTO NUMERO:

SERVIZIO NOVITÀ SOFTWARE

Indirizzi Rivenditori SOFT CENTER

ABRUZZI:

CHIP, via Milano 77/6 - Pescara
COMPUTER CENTER, via B. Croce 147 - Galleria Scalo, Chieti Scalo
COSMOS 3000, via Mazzini 38 - Pescara
LP COMPUTERS, via Monte Maiella 57 - Lanciano (CH)

BASILICATA

VINCIGUERRA ANGELO, via Pretoria, 44 - Potenza

CAMPANIA

ADELL MARIA CONCETTA, c.so V. Emanuele, 42 - Nocera Inf. (SA)
E.CO INFORMATICA, via Pepicelli 45 - Benevento
FLIP FLOP srl, via Appia 68 - Atripalda (AV)
FOTOMATERIALE LA MARCA, via Mezzocannone 64 - Napoli
MAGIC STATION, via C. Colombo 62 - Avellino
ODORINO FRANCO, piazza Lala 21 - Napoli
OPC srl, via G.M. Bosco 24 - Caserta
3M BATTIPAGLIA ANTONIO, c.so Garibaldi 169 - Salerno

CALABRIA:

COGLIANDRO ANNA, p.zza Castello - Reggio Calabria

EMILIA ROMAGNA:

ARCHIMEDE SISTEMI, via Emilia 124 - S. Lazzaro di Savena (BO)
BIT SHOW, via Borgo Parente 14/E - Parma
ELECTRONIC HOUSE, via XXII Luglio 47/E - Parma
CAREM, p.za Cittadella 40/41 - Piacenza
CENTRO RINASCITA I GIOCHI DEI GRANDI, p.za Matteotti 20 - Modena
COMPUTER LINE, via S. Rocco 10/C - Reggio Emilia
BORSARI SARTI, via Farini 9 - Bologna
CARTOLERIA STERLINO, via Murri 75/A - Bologna
GRANDI MARCHE, via Emilia 161/163 - Imola (BO)
LA VIDEOTECNICA, via Mazzini 170 - Bologna
MASETTI PAOLO & C., via Gonzaga 11 - Guastalla (RE)
PONGOLINI, via Cavour 32 - Fidenza (PR)
SC COMPUTER, via S. Martino 4 - Castelsampietro T.M. (BO)
SO.V.E.R., via IV Novembre 60 - Piacenza
SPAZIO BIT: p.za Codronchi I/A
v.le Carducci 103
c/o Centro intermedio Imola (BO)
TUTTI FRUTTI, via Pio IX 19 - S. Giovanni Persiceto (BO)
AMPS, p.za Guidazzi 4/5 - Cesena (FO)
BRICOL, via Classicana 408 - Ravenna
C.E.M.M., via. Ravenna 145/155 - Ferrara
CHARLIE, p.za T. Tasso, 6 - Ferrara
COMPUTER HOUSE, v.le Tripoli 193/D - Rimini (FO)
COMPUTER VIDEO CENTER, via Campo di Marte 122 - Forlì
EASY COMPUTER, via Lagomaggio 50 - Rimini (FO)
EMPORIO GIORGIO BRIGLIADORI, via Gambalunga 52 - Rimini (FO)
FERRARI LUCIANO, via Vittorio Veneto 109 - Massalombarda (RA)
GIÒ PLASTICK, via S. Romano, 90 - Ferrara
MONTANARI ILARIO, Largo Calderoni - Lugo (RA)
NI.CE INFORMATICA, via G. pascoli 64 - Cattolica (FO)
PROGRAM, c.so Isonzo 44/C - Ferrara
SUPER BIT, v.le Bolognesi 37 - Forlì
SOFT E COMPUTER, via C. Maier 85 - Ferrara
TOP BIT, via Veneto 12 - Forlimpopoli (FO)

LAZIO:

ARIGÒ GIOVANNI, via Magna Grecia 71 - Roma
ARMONIA, Primo Sottopassagio Staz. Termini - Roma
COMPUTEL, via E. Rolli 33 - Roma
COMPUTER MARCONI, via Bagnera 45/47 - Roma
DATA RING, via Cavour 57/9 - Nettuno (Roma)
ELETTROCENTER, via Folco Portinari 46 - Roma
ELETTRONICA 2003, via E. Gozzi 13 - Roma
FIORINI 82, via Catania 28/30 - Roma
DISCOTECA FRATTINA, via Frattina 50 - Roma
GIEMA, v.le Medaglie d'Oro 13 - Roma
LED, p.za Orazio 1 - Latina
METRO IMPORT, via Donatello 37 - Roma
MEVI, via Marconi 5 - Viterbo
STEREO FLASH, via Portuense 1450 Fonte Galeria - Roma
TECNOVIDEO, Lungomare Capoto 402 - Gaeta

LIGURIA:

CEIN Centro Infomatica, via Merano 3 rosso - Genova
COMPUTER CENTER, via S. Vincenzo 129 rosso - Genova
CENTRO HI-FI, via Della Repubblica 38 - Sanremo (IM)
IL COMPUTER, v.le Brigate Partigiane 132 rosso - Genova
F.lli PAGLIALUNGA, via Mazzini 4/E/19 - Rapallo (GE)
PUNTO COMPUTER, via Manzoni 45 - Sanremo (IM)
RAPREL, via Borgoratti 231/R - Genova

LOMBARDIA:

ALCOR, c.so Porta Romana 55 - Milano
B.C.S., via De Sanctis 33/35 - Milano
BIT 84, via Italia 4 - Monza (MI)
F.lli BONAZZI, via P. Sarpi 11 - Milano
BUSTO BIT, via Gavinana 17 - Busto Arsizio (VA)
CENTRI VENDITA COECO - vedi pagine gialle
COMPUTER SERVICE SHOP, via R. Sanzio 21/6 - Milano
DECO, v.le dei Platani 4 - Arese (MI)
DIPIESSE, v.le Rimembranze 11 - Lainate (MI)
E.T.M., via 4 Giugno 37 - Magenta (MI)
EXECUTIVE, via Bovara 16 - Lecco (CO)
FRATELLI FRIGERIO, via Garibaldi 55 - COMO
GIGLIONI EXPERT, via L. Sturzo 45 - Milano
GAMMA OFFICE SYSTEM, via Sormani 67 - Cusano Milanino (MI)
HEX ELECTRONIC, v.le Jenner 16 - Milano
IL MONDO DEI BIMBI, via Lorenteggio 84 - Milano
IL TEMPIO DEL COMPUTER, p.za Pattari 2 - Milano
MICRO SHOP, c.so p.ta Romana 123 - Milano
MANTOVANI TRONIC'S, via Caio Plinio 11 - Como
MBM, c.so Roma 112 - Lodi (MI)
MM COMPUTERS, via Bonara 19 - Darfo Boario T. (BS)
NUOVA NEWEL, via Mac Mahon 75 - Milano
OVERT EXPERT, c.so Unità d'Italia 166/3 - Cantù (CO)
PUNTO UFFICIO, via R. Sanzio 8 - Gallarate (VA)
REPORTER, c.so Garibaldi 25 - Cremona
SANDIT, via S. Francesco d'Assisi 5 - Bergamo
SENNA COMPUTER SHOP, via Calchi 5 - Pavia
SHOW ROOM, p.zza P. Giuliani 34 - Cernusco sul Naviglio (MI)
SUPERGAMES, via Vitruvio 38 - Milano
SUPERGAMES, via Carrobbio 13 - Varese
TRONI GAMES, via Pascoli 56 - Milano
VIDEO TIME, via Carcano 14 Saronno (VA)
VIGASIO MARIO, c.so Zanardelli 3 - Brescia

MARCHE:

CESARI RENATO, via Leopardi 15 - Civitanova Marche
COMPUTER SERVICE, c.so Matteotti, 151 - Chiaravalle (AN)
ELETTROCENTRO, via XIII Luglio 30 - Fabriano (AN)
EMI, p.za Repubblica 5 - Iesi (AN)
FET. CET., via Filelfo 25 - Tolentino (MC)
GIANNOBI MUZIO, c.so Cavour 93 - Macerata
HISYS, via Cardeto 18/20 - Ancona
P.A.M.O. COMPUTER SHOP, via Leopardi 12 - Falconara (AN)

PIEMONTE:

ALEX COMPUTER, c.so Francia 333/4 - Torino
AMERICAN'S GAMES, via Sacchi 26/C - Torino
ARCHIDEA, via Po 28 - Torino
ASCHIERI G. FRANCO, c.so E. Filiberto 6 - Fossano (CN)
BOSETTI FRANCO, via Roma 149 - Fossano (CN)
CERUTTI MAURO, c.so Torino - Pinerolo (TO)
ELLIOT COMPUTER SHOP, p.za Don Minzoni 32 - Verbania (NO)
IL COMPUTER, via N. Fabrizi 140 bis - Torino
MAGAZZINI BONA, via Principe di Piemonte 4 - Bra (CN)
MARCHISIO GIANNA, via Pollenzo, 6 - Torino
PEZZETTA BRUNA, c.so Francia - Cascina Vica (TO)
RADIO TV MIRAFIORI, c.so Unione Sovietica 381 - Torino
RECORD, c.so Alfieri 166/3 - Asti
ROSSI COMPUTERS, c.so Nizza 42 - Cuneo

PUGLIA:

ARTEL, via Fanelli 206/26 - Bari
COMPUTERS ART'S, via Re David 171 - Bari

SARDEGNA:

COMPUTER SHOP, via Oristano - Cagliari

SICILIA:

A ZETA, via Canfora 140 - Catania
BIT INFORMATICA, c.so V. Veneto 19 - Mazara del Vallo (TP)
OFFICE AUTOMATION, via G. Venezian 75 - Messina

TOSCANA:

BIG BYTE SHOP, p.za Risorgimento 10 - Arezzo
C.I.S.I.D. COMPUTER, via Pasubio 1 - Grosseto
ELECTRIC DREAM, via Sette Soldi 32 - Prato
ELETTRONICA CENTOSTELLE, via Centostelle 5/B - Firenze
HELP COMPUTER, via Degli Artisti 15/A - Firenze
I.C.S., via Garibaldi 46 - S. Giovanni Valdarno (AR)
IL GLOBO, p.za 24 Maggio 18 - Follonica (GR)
F.lli PALMIERI, via Fiume 9 - Grosseto
TELEINFORMATICA TOSCANA - via Bronzino 36 - Firenze
TUTTO COMPUTER, via Gramsci 2/A - Grosseto
WAR GAMES, via R. Sanzio 126/A - Empoli (FI)
VIDEO MOVIE, via Garibaldi 17 - Siena

UMBRIA:

EGEP, via L. Da Vinci 4 - Perugia
STUDIO SYSTEM, via R. D'Andreotto 49/55 - Perugia

VENETO:

BIANCHI GUIDO & C., via A. Saffi 1 - Verona
BONIFACIO ANGELO, via C. Bettenoni 16 - Verona
CASA DEL DISCO, via Ferro, 22 - Mestre (VE)
CASA DEL DISCO, p.zza Beata Beatrice 9 - Vicenza
CASA DELLA RADIO, via Cairoli 10 / p.za Navona 6 - Venezia
CASAROTTO HI-FI, via Santissima Trinità 35 - Schio (VI)
COMPUTER POINT, via Roma 63 - Padova
CENTRO HI-FI, galleria Garibaldi - Thiene (VC)
DIMENSIONE UFFICIO, via Rossi 10 - Lendinara (RO)
ELETTRONICA BISELLO, Borgo Scroffa 9 - Este (PD)
ELECTRONIC & CENTER, via Bertossi 17 - Pordenone
FREZZATO BRUNO, via Adige, 67 - Granzette (Ro)
GHEGIN Elettrodomestici, via Miranese 283 - Chirignago (VE)
MARCATO GIANFRANCO, via Madonna della Salute 51 - Mortise (PD)
PAVAN ELIO & C., via Carrarese 19 - Montagnana (PD)
QUID INFORMATICA, via Marconi 9/A - Cornedo Vicentino (VI)
S.I.C., v.le Mazzini 10/C - Feltre (BL)
SUPERMERCATI SOLE, via Dante/Predicale 2 - Cologna Veneta (VR)
VIDEO PLAY, via Bonazzi 14 - Arzignano (VI)

Per informazioni: **MASTERTRONIC s.a.s.** - Via Mazzini, 15 - Casciago (Varese) - Tel. 0332/212255

ZZAP! È IL SUO NOME

Se la testata di questa rivista fosse XZKWMJ'n'SZWEKJ allora potrei giustificare le storpiature più invereconde. Ma in realtà è formata da quattro umili lettere e un punto esclamativo. Z come zia, Z come zappa, A come aereo, P come pino e ! come !. Riuscite a spiegarmi i vari ZAAP, ZZAAP!, ZZAP!, ZAP!, Z!!!! e simili contenuti nelle vostre missive? Siete distratti? L'emozione vi travolge facendovi dimenticare il nome del vostro mensile preferito? Leggete copie pirata a cui è stata cambiata la testata?
Ah! Un saluto particolare ai fedelissimi Marco D'Angelo di Teano e Michele Tognon di Padova, e all'EUR Commodore Users Club di Roma. Un invito a tutti i lettore e in particolare ad Alessandro Miceli, a non scommettere sulla pubblcazione delle vostre lettere: protreste perdere!

Cari amici di Zzap
Tralasciando i complimenti, che per voi non sarebbero mai abbastanza, passo a parlarvi di un problema plurinvocato: il software pirata (sigh!). Nell'ormai mitico numero 1 a pagina 70 riportate questa frase: «Tra l'altro John Holder, manager della Mastertronic, ha annunciato che in caso di vendita in edicola di copie pirata dei giochi distribuiti da Soft Center, passerà alle vie legali».
Invece proprio recentemente mi sono capitati fatti che mettono in dubbio la frase di Holder: mio cugino ha comprato una cassetta per C16/PLUS4 dal nome «Yie are Kung Fu» che invece altro non era che il Kung Fu Kid della Gremlin; inoltre passando per l'edicola ho visto cassette pirata che sfoggiavano in copertina giochi come Ghost'n Goblins (C64), Hunter Patrol (C16), ecc. ecc. naturalmente sotto falsi nomi. Voi che siete vicini alla Mastertronic potreste scoprire perché non si interviene contro questi pirati?
Chiudiamo questo noioso (noioso perché pluritrattato) discorso e parliamo di qualcosa d'altro.
Potreste darmi l'indirizzo della casa produttrice dei giochi Hulk e Spiderman (credo che sia la Adventure International), visto che per il mio computer (C16) non riesco a trovare i due noti giochi? Perché gli adventure per C16 sono poco diffusi quando io stesso riesco a programmare un adventure con circa 40 stanze, altrettanti se non il doppio di vocaboli, con input che accetta articoli (ovvero che non è il solito verbo-nome), e con discrete descrizioni?
A proposito, posso spedire il mio adventure alla Mastertronic, sperando che venga pubblicato? Se sì a quale indirizzo?
Un Ciao ai redattori e a tutti i Zappisti (non credo che si dica zappatori)
Roberto Anzellotti, Anagni (FR)

Le cose si stanno muovendo, e le pubblicazioni "pirata" in edicola cominciano a diminuire. Si tratta di un lavoro lungo ma che potrà dare buoni frutti.
Hulk e Spiderman per C 16 sono stati ripubblicati dalla Americana in edizione economica, scrivi o telefona alla Mastetronic (non avrai difficoltà a trovare indirizzo e numero di telefono tra le pubblicità).
Una risposta, anche se indiretta al tuo terzo quesito la puoi trovare in "Prima pagina", in genere anche la Mastertronic e la Lago sono interessate a nuovi giochi, ma prima di passare all'azione tieni conto dei consigli dell'editoriale.

Spett. Casa Editrice,
sono un ragazzo di 14 anni e un assiduo lettore di Zzap!. Prima di tutto vorrei congratularmi con voi per la magnifica rivista, a mio parere la migliore in Italia.
Continuate così, magari togliete le recensioni di adventure e allargate le rubriche «Top secret» e «Parade», aggiungendo recensioni.
Complimenti anche per il prezzo veramente basso, insomma complimenti per tutto!
Ora, non crediate che la lettera sia tutto un complimento. Vi chiedo per piacere una cosa semplice, semplice: vorrei ricevere, magari abbonandomi, una (per modo di dire) o due riviste straniere del tipo di «Commodore Horizons», «Your Computer», «Computer & Video Games» e naturalmente «Zzap!» inglese.
Magari, se avete in soffitta una copia di qualche anno fa di una rivista sopra citata, anche se ricoperta da macchie di ragù o spilli del voodoo; potreste spedirmela con spese postali a mio carico? (se non è chiedere troppo...).
Poi desidererei ardentemente poter contattare le riviste straniere, avendo il loro indirizzo, quindi...
Con questo Vi (con la «v» maiuscola) saluto e porgo i miei più cordiali e sentiti saluti.
Matteo Merlini

Prima di rispondere alla tua richiesta una preghiera che rivolgo a tutti i lettori. Non spedite francobolli per le risposte. Se è possibile lo facciamo sul giornale e se si tratta di questioni urgenti, possiamo anche telefonarvi. Ricevere francobolli ci mette in imbarazzo anche perché non abbiamo tempo per rispondere a tutti.
Per quanto riguarda gli indirizzi dei maggiori magazine inglesi eccoli qua.
Computer + Video Games, Priory Court, 30-32 Farringdon Lane, London EC1R 3AU
Your Computer, Suite 4, 20-22 York Way, London N1
L'abbonamento all'edizione inglese di ZZAP! costa 15 sterline e va richiesto a:
ZZAP! Subscriptionis, P.O. Box 10, Ludlow, Shropshire SY8 1DB

Spett. redazione di Zzap!
Sono un commodoriano di 18 anni e ti seguo dal 1 numero. Vorrei che questa mia lettera sia pubblicata per 2 motivi.
Motivo 1 – Ho letto su Zzap n° 6 di un certo F.F.S. che protesta in continuazione a causa delle vostre recensioni per i prodotti commodore. Ebbene vorrei proprio dirgli che la sua è tutta invidia perché non si parlerebbe male di un computer poco conosciuto. Per dirla in parole povere, perché i tifosi napoletani hanno fatto festa grande quando hanno sconfitto la Juventus a Torino? Ovviamente perché sanno di aver battuto la squadra più forte d'Italia. Se fosse accaduto il contrario, caro F.F.S., credi che sarebbe stata la stessa cosa? Ovviamente no! Così posso dirti che se tu te la prendi così tanto con la redazione di Zzap, faresti meglio a non comprare più alcuna rivista per almeno una quindicina di anni.
Motivo 2 – Ho recentemente comprato la cartuccia: «Game Killer» e all'interno ho trovato dei nomi di giochi tipo: «Impossibile M.», «A view to a kill», «Who dares win» ecc. con cui la cartuccia funziona a meraviglia. Ebbene, per questo vorrei sapere altri nomi di video-games con cui funziona questa cartarrige perché provandola con «Green Beret» «Ghosts'n Goblins» o molti altri la cosa non produceva il minimo effetto. Nel n° 1 di Zzap avete scritto che essa non funziona sulle ultime novità, allora ho provato con dei vecchi titoli ma anche in questo caso, nisba.
Vi ringrazio anticipatamente di tutto sperando anche in una risposta di F.F.S vi faccio i più sinceri complimenti perché voi avete il massimo.

Volete il mio nome?
Zzap!

Stai sicuro che F.SS. non mancherà di rispondere, anche se spero che il vostro scambio d'opinioni non vada a finire in rissa.
Per quanto riguarda Game Killer, agisce su alcune routine di collisione. I giochi sicuri sono quelli dell'Ultimate, i vecchi US Gold e i Mastertronic. Ci sono poi Pitfall 1 e 2, Gyroscope, Airwolf, Bounder, River Raid, Booty, Critical Mass, Transformers e Commando.

Spett. redazione
questa lettera vuole essere essenzialmente di riflessione e non di protesta, perciò vi invito a tenerla in considerazione per il futuro della rivista. Dunque, io sono una di quelle persone che possiede praticamente tutti i giochi in commercio ma ne usa solo 10, e proprio per questo, mi sento in grado di non essere d'accordo con quanto da voi detto nel n. 4 riguardo alla quantità e alla qualità dei giochi. Se non esistessero i pirati la gente comprerebbe circa 4 giochi al mese (sono già 80.000 lire) e logicamente si farebbe guidare dai consigli di Zzap! e simili, perché i negozianti non fanno provare prima dell'acquisto (altrimenti le boiate chi le comprerebbe?). Ora io possiedo tutti i giochi finora recensiti, sono in grado di affermare con estrema certezza che molti dei giochi a cui avete dato un alto punteggio sono solo delle enormi schifezze. Qualche esempio? Return of space warriors (visto che l'autentico Joust per 64 esiste perché uno dovrebbe comprare questa schifossissima scopiazzatura?) Acrojet (è il colmo: viene definito «compulsivo», a parte il sonoro rozzo e la grafica lentissima, tralasciando lo sfondo che è solo una linea orizzontale, dove sarebbe la qualità del gioco? Ma voi almeno l'avete visto?) Solo flight + («Paesaggio ragionevolmente efficace» rappresentato dalla solita linea che divide cielo e terra e poco altro oltre alla lentezza della grafica, e poi questi simulatori sono tutti uguali, si dovrebbe premiare soprattutto l'originalità). Forse è colpa dei gusti personali dei recensori, ma i loro consigli non sempre sono attendibili per garantire un acquisto senza rimorsi.
Il secondo appunto riguarda l'eterno dramma della pirateria. Tanto per cominciare la Sipe (Program, Top, ecc.) ha pubblicato Mermaid Madness – Samantha Fox – Knight Games – Green Beret – Tau Ceti – Way of the tiger... Perché la Mastertronic non li ha portati in tribunale come detto nel n. 1? Inoltre io ho comprato Green Beret per posta e non c'erano le istruzioni in italiano. Ma allora quali sono i vantaggi. Poi sfogliando Zzap! leggo: «Mastertronic servizio novità software» con Rambo – Gyroscope – Elite – V – Bomb Jack ecc. cioè giochi di almeno 1 anno fa mentre le vere «chicche» si possono avere solo tramite edicole e pirati. Qualche ultima cosetta e poi chiudo.
1) Mi sono scocciato, nel leggere le vostre recensiioni, di trovare tutta una inutile e scema odissea del gioco che occupa anche una intera pagina mentre poi i tasti ce li dobbiamo trovare da soli (vi ricordo che la Mastertronic non offre istruzioni in Italiano).
2) Per la rubrica Top Secret, a parte gli errori, vi informo che per noi tapini Italiani codesta rubrica è solo una presa in giro, perché i vari listati sono fatti per impedire l'autorum nella versione originale, quando vengono sprotetti il sistema di caricamento cambia quindi...
3) «Paninari, go home». Ci manca solo che pubblicate foto pornografiche che poi siamo a posto! Sparse per il giornale ci sono frasi scurrili e maleducate, al limite del consentito, comprese varie espressioni tipicamente Milanesi. Vergogna! Vi siete dimenticati che Zzap! è un giornale che esce in tutta Italia e viene acquistato da gente di tutte le età o quasi. Vediamo di darci una regolata sia voi (che pubblicate le lettere) sia i vostri lettori, che tanto si divertono dare sfoggio alla loro impeccabile

educazione.
Un'ultima cosa: provate a guardare la pubblicità di Knight Games (Zzap! 4 pag. 68) e confrontatela con la pag. 19 dove appare la recensione: noterete che nella realtà i personaggi sono molto, ma molto più brutti di come appaiono nella pubblicità, che probabilmente è un fotomontaggio. Chi è il responsabile di questi furti? Vi sembra giusto frodare così il pubblico? Con questo chiudo sperando in un futuro sempre più roseo. Ciao.
Marco Spadini – Terni

P.S.: Se non ve ne siete ancora accorti il fumetto da voi pubblicato non piace a nessuno: perché non sostituirlo, ad esempio, con più pagine di posta?
P.P.S.: Nel n. 4 è stata pubblicata una lettera che, fra le varie parolacce e volgarità, diceva che Videogiochi in confronto a Zzap! non vale niente. A prescindere dal fatto che non si dovrebbero fare nomi, secondo me lo avete fatto per vendetta (redazione di Zzap! = ex redazione di VG). Magari è IUR che risponde alle lettere, eh? (mi sembra di intravvedere lo stile). Sarà, ma almeno a VG il rapporto coi letto è più aperto, sereno ma soprattutto educato (consultare il dizionario alla voce educazione per eventuali chiarimenti).

Hmmm, ho compreso il tuo messaggio, ma mi pare contraddittorio e bisognoso di un'analisi approfondita. Parto dal fondo perché è sempre dai P.S. e dai P.P.S. che vengono le cose migliori.
Chi ti risponde non è IUR, non è un maleducato, e soprattutto non sopporta i moralisti in erba.
ZZAP! non è VG ed ha un suo stile, un suo linguaggio, una sua filosofia nel rapporto coi lettori. Non crediamo alle formalità e al linguaggio burocratico e leccapiedi di chi risponde a domande stupide con risposte stupide solo per non irritare i lettori. Non ci va di essere melensi e gentili, trattando le persone che leggono e soprattutto scrivono alla nostra rivista, come ragazzini stupidi che vivono in un mondo protetto e asettico. Per noi avere un rapporto aperto significa esprimere in modo diretto e sincero quello che pensiamo.

Il tuo intervento "censorio" ha un che di preoccupante soprattutto nella pretesa di definire il "consentito" oltre il quale non è dato andare, tantopiù che un possessore di Samantha Fox Strip Poker (e non dirci che non l'hai mai giocato), non si trova nella posizione ideale per lanciare crociate moralistiche.

Per quanto riguarda il tuo appunto sull'obiettività dei recensori mi sembra ricada nella stessa visione unilaterale. Un gioco viene valutato in base al gusto personale del redattore (succede con film, dischi, spettacoli ed altro) e ad una serie di caratteristiche che sommate formano il giudizio globale. Non possiamo certo ritenerlo "assoluto" e insindacabile, ma d'altra parte non lo è neppure il tuo. C'è gente che impazzisce per Rambo e chi non lo può sopportare, noi diciamo la nostra, non abbiamo intenzione di dare giudizi per tutti i gusti.

Non rispondo a tutte le domande per educazione rispetto agli altri lettori che hanno diritto di un po' di spazio, devo ammettere però che nonostante le critiche il tuo stile mi piace (sono sportivo, oltre che democratico) e che le tue lettere saranno sempre bene accette.

Spett.le redazione di Zzap! Falsi! Bugiardi! Non è vero che ogni mese escono pochi giochi (e schifosi) per il Commodore 16, come avete affermato nel n. 5 della vostra sballosa (lo devo ammettere) rivista!
È piuttosto vero che la Gremlin, la Elite, la Ocean, la Mastertronic, oltre a provvedere ogni settimana di procurare ai rivenditori giochi sia del 64 che dello Spectrum anche per il C16 (e non solo alcuni giochi, *tutti*), che tra l'altro sono stupendi, provvedono anche a fare le conversioni dei più stupendi giochi anche degli altri anni, che prima erano usciti solo (errore che stanno provvedendo a togliere) per il 64 o lo Spectrum.
Basti vedere International Karate, Rambo, Gosts'n Goblins, Kane, Trailblazer, e una miriade di altri che non sto neanche ad elencare.
Claudio Lanzoni
Massalombarda (RA)

E perché credi che questo stia accadendo? E' merito vostro e anche un po' nostro. Con tutto il rumore che è stato fatto sulla mancanza di giochi per il C16, doveva per forza succedere qualcosa. Comunque per quanto riguarda i programmi "schifosi" non recediamo di un millimetro dalla nostra posizione. Vatti a vedere il famoso Ghost'n'Goblins e il tanto reclamato Yie Ar Kung Fu...

il joystick anatomico, per ogni tipo di mano...

- design rivoluzionario, si adatta perfettamente alla tua mano
- dotato di micro-switch svizzeri
- sopporta fino a 10 milioni di sollecitazioni

SOFT center

Mastertronic/Soft Center Via Mazzini, 15 Casciago (VA) Tel. 0332/212255

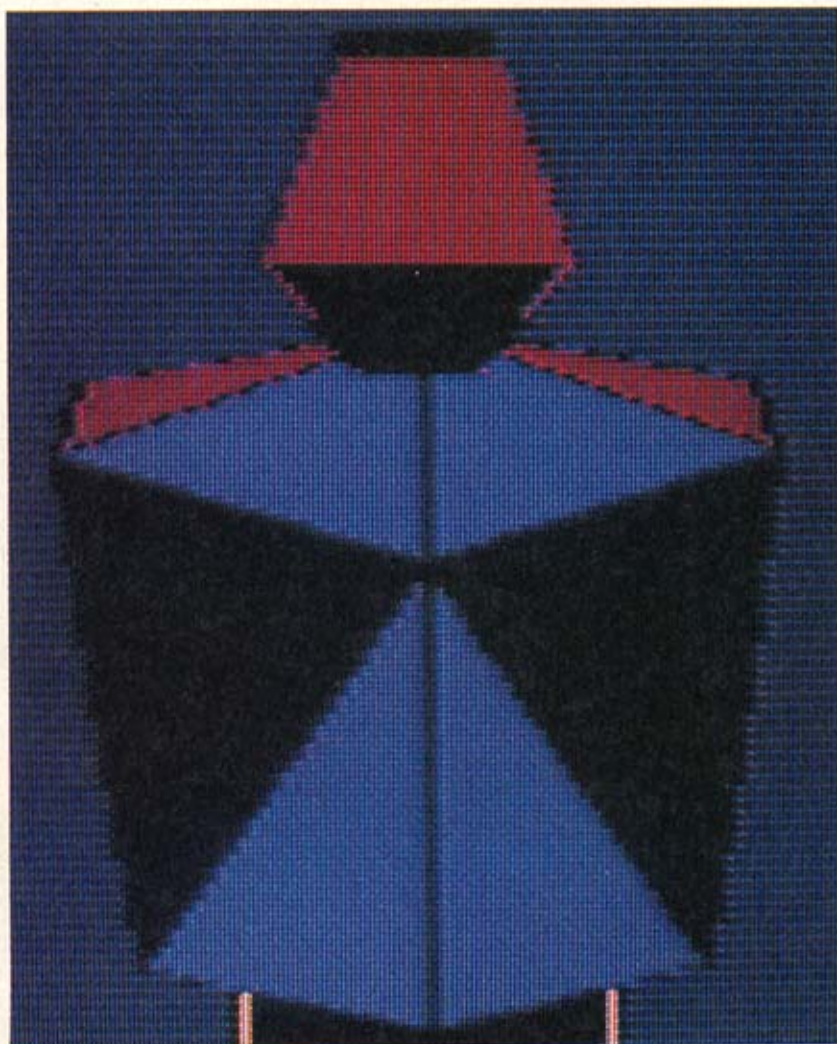
TEST

MEDAGLIA D'ORO

THE SENTINEL

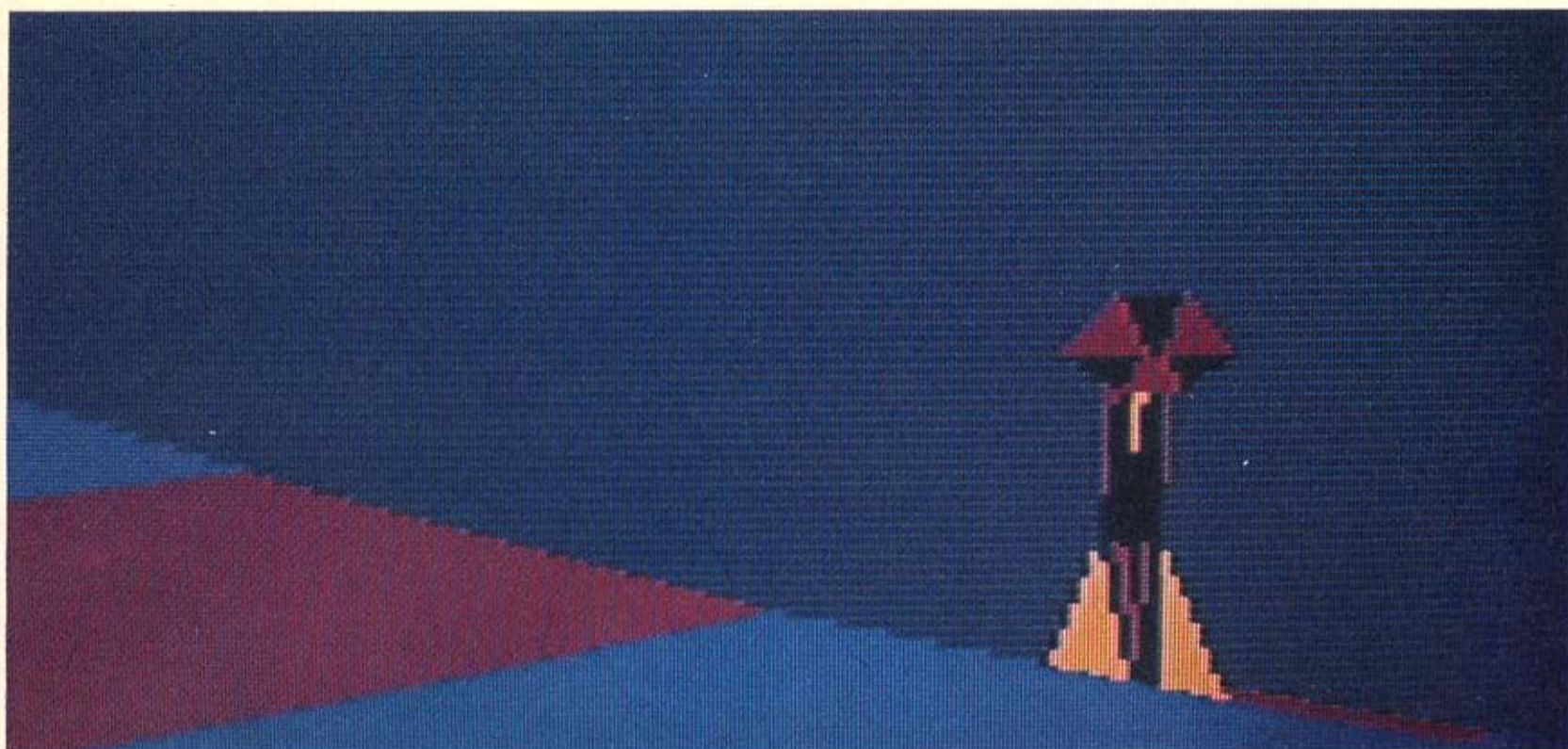
Firebird, cassetta L.19.900, disco L.29.000, solo tastiera, per C64

- **Un originale gioco di strategia in tre dimensioni**
- **10.000 livelli impegnativi e coinvolgenti**

La Sentinella: vede tutto, puo tutto... o quasi. Nessuno sa esattamente chi o che cosa sia e da dove venga, ma ora è qui. E se non si riesce a fermarla conquisterà l'intero universo. Prosciugherà della sua energia ogni pianeta del nostro sistema solare per poi ridistribuirla a suo capriccio.
Ha già conquistato 10.000 pianeti e ora reclama il nostro. A meno che...
Un miracolo. La creazione di un robot. Un Sintoide. Una armatura senza vita alimentata dal pensiero. Un'entità dalle caratteristiche simili a quelle della Sentinella. Capace di assorbire e dar forma all'energia a suo piacimento. Capace di distruggere l'orrenda minaccia.
Così il Sintoide viene portato nel più vicino pianeta dominato dalla Sentinella. L'obiettivo è preciso: sradicare la presenza della Sentinella e riprendersi quanti più dei 10.000 pianeti sia possibile.

Oggi pianeta dominato dalla Sentinella è visto in prima persona: il paesaggio è costituito da solidi tridimensionali che si compongono in modo da formare colline, vallate e altopiani quadrettati ricoperti di alberi.
La Sentinella sta sempre nel punto più alto del paesaggio, il Sintoide si materializza sempre nel punto più basso. Per far fuori la Sentinella il Sintoide deve assorbirla. Ma per fare ciò deve vedere la base del quadrato su cui sta la Sentinella. È solo in questo modo che un oggetto può essere assorbito.
Il Sintoide non fa parte del paesaggio né, la sua presenza, influisce sulla distribuzione dell'energia e quindi non è rilevato dalla Sentinella a meno che il Sintoide non assorba un albero, e così facendo modifichi lo stato energetico del pianeta. Se la Sentinella avverte questo cambiamento nell'equilibrio energetico, girerà lentamente su se stessa in senso orario e antiorario per esaminare il circondario, nel tentativo di localizzare la fonte dello squilibrio: il Sintoide.
Una volta localizzatolo, la Sentinella prosciugherà tutta l'energia, trasformandola in alberi che vengono poi riposizionati casualmente nel paesaggio.

Se la Sentinella non può vedere il quadrato sul quale si trova il Sintoide non può assorbirne l'energia. Allora la Sentinella trasforma un albero vicino al Sintoide in Meanie (o Cattivone, ndr). Il Cattivone non può assorbire energia, ma può costringere il Sintoide ad entrare nell'iperspazio, finendo così in un

Dio mio, cosa hai fatto Firebird?! Come potete pensare di vendere un gioco assolutamente meraviglioso in cui bisogna avere ottime capacità deduttive sotto pressione? Sì, per quanto possa sembrare triste a dirsi, questo gioco fa pensare. Lo so, questo sarà uno shock per quelli di voi che hanno sempre e solo schiacciato pulsanti di fuoco, ma non è proprio niente male. In effetti, contrariamente a quel che si crede, può essere divertente giocare utilizzando quello che c'è tra un orecchio e l'altro. Prendetevela comoda. Giocatelo quando siete riposati e vi farà più bene che male. Quello che avete di fronte è il miglior gioco per computer che sia mai stato scritto. In effetti i concetti utilizzati in questo gioco non sarebbero mai stati ricreabili senza un computer. Qui si vede cosa vuol dire sfruttare al massimo le possibilità di un computer. È pura genialità. Una volta Larry Niven fantasticò sulla possibilità di inviare una piccola scarica elettrica al cervello, direttamente al centro del piacere, per provare il massimo della stimolazione sensoriale. Fino a quel momento, possiamo spassarcela con questo gioco. Ma sicuramente molti di voi penseranno che sia noioso. Beh, tornate a crogiolarvi nel brodo primordiale con gli altri aminoacidi...

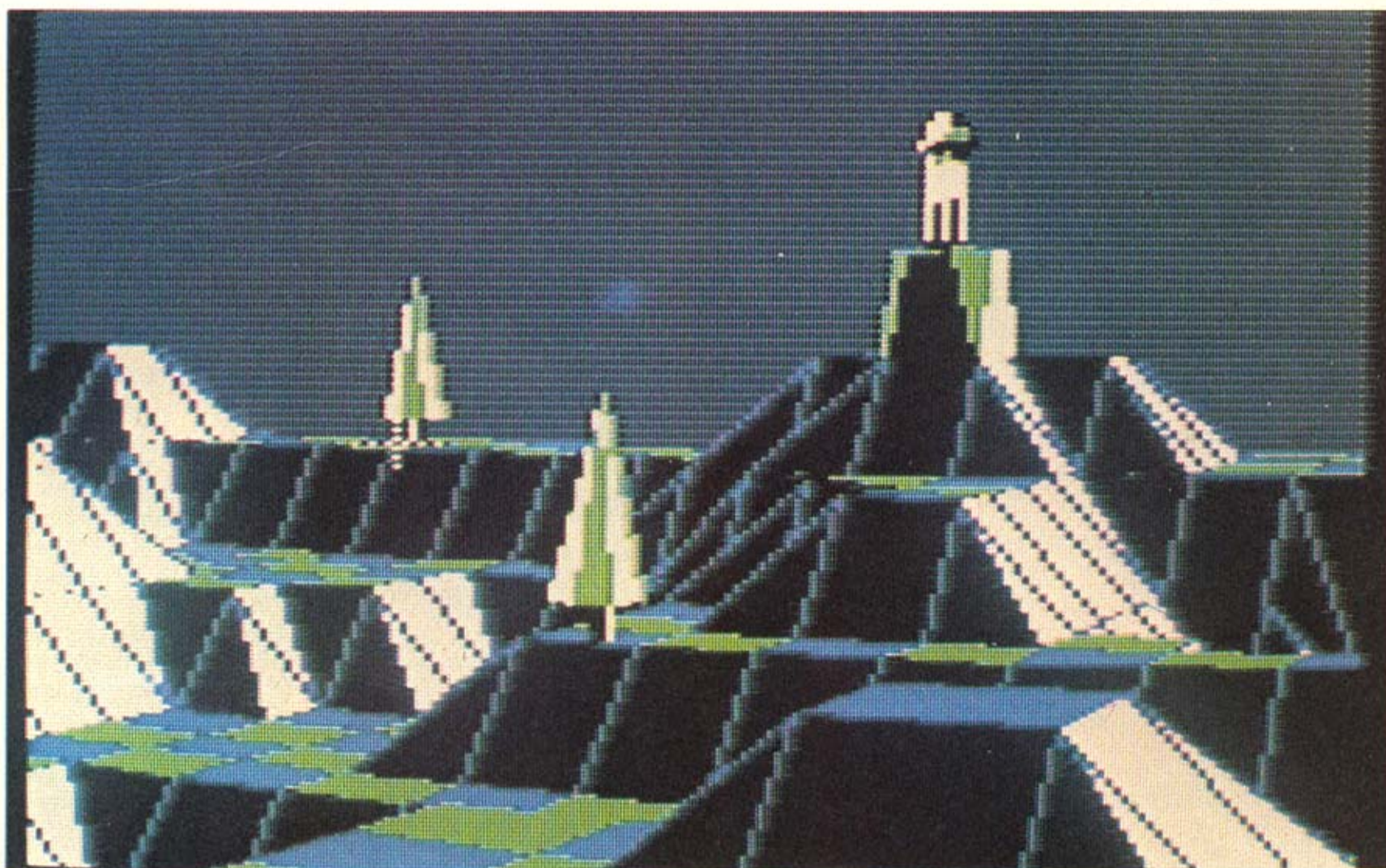
R.E

luogo probabilmente più pericoloso. Ogni volta che il sintoide entra nell'iperspazio perde tre unità di energia.
L'energia non si crea né si distrugge cambia solamente forma. Sia il Sintoide che la Sentinella possono manipolare l'energia. Così, energia permettendo il Sintoide può trasferire parte della propria in un altro oggetto: un albero, un masso o un altro robot.
Il Sintoide, fisicamente, non può muoversi. Però può creare la corazza di un altro robot e trasportarsi da un punto all'altro, purché la base del quadrato nella quale il Sintoide vuole spostarsi sia visibile. Una volta che il Sintoide si è teletrasportato, può riassorbire la vecchia corazza e recuperare così l'energia persa.
Se il Sintoide posiziona un robot in cima a un masso e poi vi si teletrasporta, può aumentare la sua statura a vedere quadrati che prima erano fuori della sua portata. Usando continuamente questa tecnica il Sintoide può muoversi per il pianeta fino a che può vedere la base del quadrato occupato dalla Sentinella: da lì, potrà poi assorbirla.
Una volta che la Sentinella è stata assorbita, non si possono prendere altri oggetti. Allora il Sintoide deve posizionare una corazza di robot nel luogo dove prima si trovava la Sentinella e da lì, attraverso l'iperspazio, può andare su un altro pianeta. Maggiore è la quantità di energia rimasta dopo aver attraversato l'iperspazio, più lontano andrà il Sintoide. Se si assorbe una quantità di energia

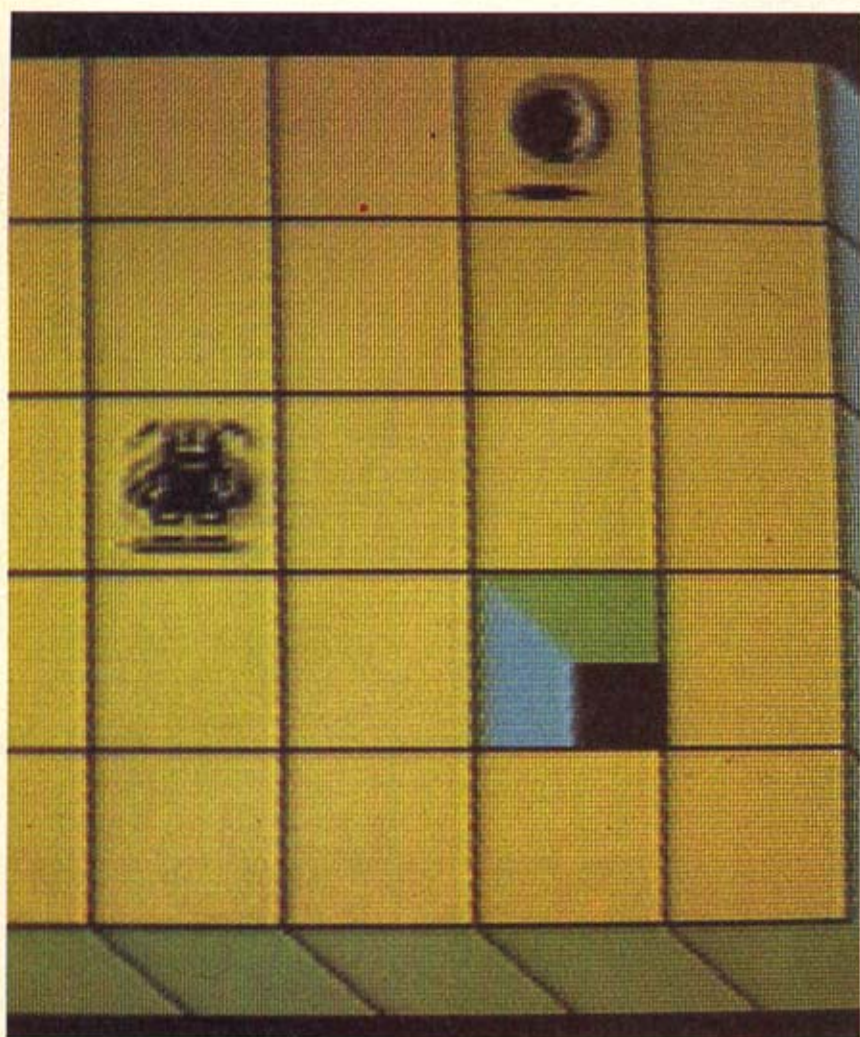
Molti dei giochi per i C64 si basa no sull'effetto. La presentazione è tutto e se il gioco è passabile avrete un best seller. In molti casi questo sistema non è male, in genere la gente è soddisfatta. Ma con questo gioco è diverso. È gioco puro. Non ci sono fronzoli, solo gioco. Niente è superfluo, la grafica fa quel che deve così come il sonoro: tutto è funzionale. Ed è una meraviglia, non ho mai visto niente di simile su nessun computer. Mai. Come qualcuno possa uscirsene con un'idea simile proprio non riesco a capirlo. E qualcosa di veramente speciale, probabilmente il gioco più innovativo dopo Elite. *Ci vuole un po' di tempo per entrare nello spirito del gioco ma lo sforzo è ben ricompensato. La sua atmosfera può catturarvi veramente. L'azione che si svolge sullo schermo, all'inizio, non sembra così veloce ma non appena ingranate dovete pensare a agire veramente in fretta.* The Sentinel *è maledattamente perfetto: mentalmente impegantivo, estremamente gratificante e tecnicamente stupefacente. La Firebird ha qualcosa di cui può andare fiera, e consiglio a tutti di provarlo.*

andrà il Sintoide.
Ogni pianeta ha uno speciale codice di accesso che viene comunicato dopo che il Sintoide ha assorbito la Sentinella ed è entrato nell'iperspazio. Utilizzando questi codici il Sintoide può progredire attraverso i 10.000 livelli senza ogni volta dover ricominciare dal primo pianeta. Nei livelli superiori si incontreranno anche dei Sentries (o Guardie, ndr): delle creature leggermente differenti dalla Sentinella ma che si comportano nello stesso modo. I Sentries rimangono attivi anche dopo che la Sentinella è stata assorbita, quindi è meglio farli fuori prima. Disseminati nel passaggio ci possono essere fino a cinque Sentries, oltre alla Sentinella, e ognuno pone dei problemi particolari.

The Sentinel **è senza dubbio un programma eccezionale. Merita un premio (ecco quindi la Medaglia D'Oro) ma sfida i giudizi della Pagella di Zzap! perché è un prodotto a sé stante. Per farvi un'idea leggete i quattro giudizi critici. La decisione se provare o no questa esperienza è totalmente nelle vostre mani...**

Non riesco a capire come Geoff Crammond sia riuscito a concepire questo gioco. È un'immacolata concezione. Originale al 100%. È unico. Non c'è mai stato un gioco come questo né mai ci sarà. L'unico paragone valido che si possa fare per The Sentinel *è con gli scacchi. È un classico che genererà molte imitazioni, nessuna delle quali sarà allo stesso livello. Gli scacchi o la scacchiera possono essere disegnati in vari modi ma il gioco rimane sempre lo stesso. La natura del gioco può essere alterata, non migliorata. Ma attenzione:* The Sentinel *è un concetto talmente insolito che non piacerà a tutti quelli che lo sperimenteranno. Piacerà solamente a chi apprezza veramente le sue qualità. E poi vi accalappierà così tanto che avrete paura che non vi lasci più andare. Ma in fin dei conti chi se ne importa se sei preso da qualcosa così stravolgente come questa...*

Mmmmm... su è fatto un gran discutere in questi giorni sui giudizi di questo gioco. Sono in minoranza qui a Zzap! Non credo che The Sentinel *meriti la Medaglia d'Oro che gli è stata assegnata, personalmente penso che un Gioco Caldo sarebbe il giusto riconoscimento. Ok, è un buon gioco che all'inizio mi è molto piaciuto ma che non trovo abbia quel "qualcosa in più" che mi farebbe fare un'altra partita. Bisogna ammettere che* The Sentinel *è un concetto sbalorditivo, uno dei migliori mai apparsi su un home computer, ed è pieno di cose interessanti per la gente a cui piace. Ma non sono riuscito a farmi prendere completamente. Può essere che mi sbagli della grossa... Vi raccomando vivamente di provarlo: potete amarlo, appezzare, come me, le sue qualità oppure odiarlo bellamente. Dopo tutto, le nostre recensioni di basano su una somma di opinioni personali: alle volte unanimi, alle volte no...*

PIPPO

Mastertronic per Spectrum, cassetta, joystick e tastiera, L.6.600

Pippo va valutato per quello che è: un budget game da 6.900 lire. In questo segmento di mercato è certo un prodotto che primeggia perché è carino, disinvolto e pronto per essere giocato in qualunque momento della giornata. I nostri due connazionali dunque ci hanno saputo fare, anche se non si sono spremuti le meningi per sfoderare un'idea nuova e più rischiosa.

Ad ogni buon conto ve lo consiglio e rimando un giudizio più critico ad un'altra e più impegnativa prova della coppia, che certo non mancherà visto che la qualità c'è: bisogna solo affinarla.

PRESENTAZIONE 88%
Una tra le migliori nei budget game, con un'ampia sezione dedicata alle istruzioni–video ed un paio di schermate al di sopra della media.

GRAFICA 78%
Una grafica onesta e non eclatante, ma ben curata come di rado capita per questo tipo di giochi.

SONORO 89%
Davvero ben sfruttato: c'è anche un urlo agghiacciante quando Pippo casca dalla piattaforma!

APPETIBILITA' 70%
Se vi dimenticate di *Q+Bert e di Pac–Man* vi piacerà.

LONGEVITA' 85%
Una partita non si rifiuta mai.

RAPPORTO QUALITA' PREZZO 95%
Potrebbe tranquillamente essere un gioco della serie M.A.D.

GIUDIZIO GLOBALE 82%
Un buon gioco, tra una partita ad Elite ed un'altra.

Solo qualche mese fa ci stavamo lamentando per la scarsa intraprendenza dei programmatori italiani, tendenzialmente esclusi da ogni business connesso ai videogiochi, ed ecco che invece siamo stati prontamente smentiti da questo Pippo, un'altra eccezione *made in Italy* proposta dalla Mastertronic, cui evidentemente il buon successo di *Specventure* deve avere suggerito di prestare sempre un occhio alla produzione di casa nostra.

I due benemeriti connazionali che hanno programmato questo gioco e che soprattutto sono riusciti a commercializzarlo si chiamano Zanetti e Malnati, e solo per questo già meriterebbero la medaglia d'oro ad honorem.

Bene, ora che abbiamo dato a Cesare quel che gli spetta conviene invece passare ad esaminare un po' più severamente il gioco. Pippo è un budget game assai carino che però non si distingue certo per originalità. Il gioco infatti è un abile cocktail di due videogame di acciaio inox come *Q+Bert e Pac—man*.

Il protagonista del videogame si chiama...Pippo, ma dell'impareggiabile personaggio di Walt Disney non ha proprio nulla. La soave, rosea e tondeggiante figura che ha ispirato al nostro *dynamic–duo* di programmatori il campione di questo videogame va invece cercato alla Domenica sera dalle parti di Italia Uno. Avete indovinato? Ebbene sì, è proprio lui, il Tenerone!

Pippo dunque, alias Tenerone, ha in questo gioco un compito ben preciso. Tanto per cominciare si trova al centro di una specie di pavimento colorato e piastrellato disposto su di una strana struttura pseudo–tridimensionale dispersa nello spazio. Che cosa dovrà fare, secondo voi? Elementare, saltare da una piastrella all'altra per farne cambiare colore e riuscire così a colorare tutto il pavimento.

Non basta. Succede infatti che tra gli angusti confini della piattaforma si agiti, come sempre, un vasto repertorio di oggetti surreali (palle, dollari, scarpe) che senza troppa fretta si occupano di chiudergli le vie di fuga.

Pippo se la deve un po' cavare, da un lato per colorare tutte le piastrelle, e dall'altro per evitare gli scomodi ospiti di quella strana struttura.

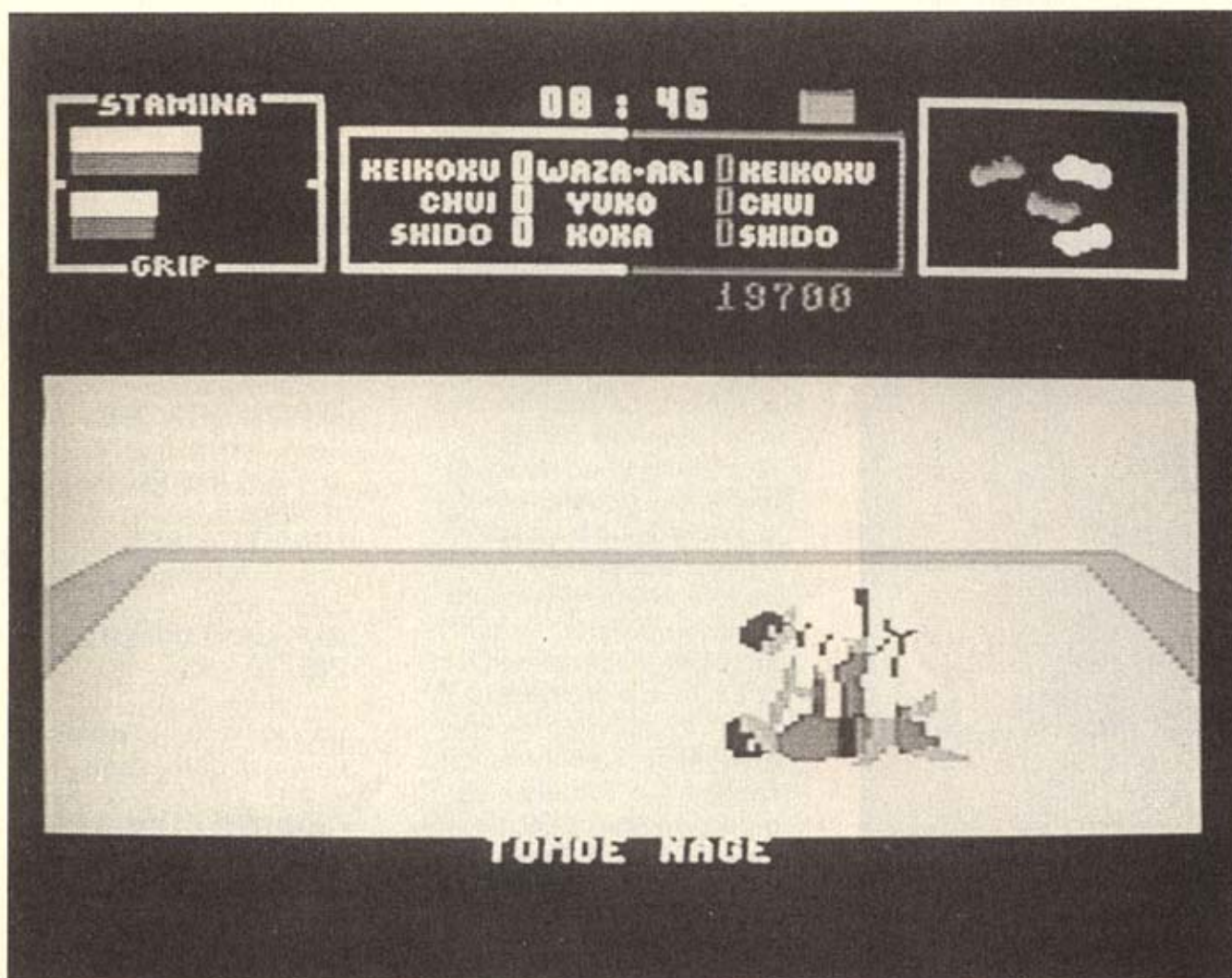
Non tutto naturalmente è così ostile. C'è, ad esempio, una pillola, che appare talvolta e saltella insieme alle altre cose. Provate ad acchiapparla e tosto tramuterà tutti i vostri nemici in molle, che potranno a loro volta essere pappate entro un ragionevole limite di tempo.

Il più perfido dei vostri antagonisti è una palla–faccia con occhiali e sorriso traditore, che ha la capacità di fare ritornare le piastrelle del pavimento al loro colore originale.

Tutto qui. Resta da dire che Pippo non può in alcun modo uscire dai bordi della piattaforma, pena un'orribile volo nello spazio, e che dopo avere colorato senza intoppi tutte le piastrelle di un pavimento passa ad un'altra struttura a difficoltà crescente, sino a quelle in cui il colore deve essere cambiato più di una volta.

Per il resto, mano al joystick, mondo cano che c'ho sotto ai piedi!

UCHI MATA

Martech, cassetta, L.19.900, solo joystick. Per C64, spectrum

Le arti marziali orientali sono in circolazione da secoli. Karate, Tai-Kwon-Do, Kung Fu e Kendo si basano tutte sulla forza e sull'abilità con una qualche forma di arma, siano esse i bastoni per battere il riso che i pungi chiusi. Il judo — l'odierno derivato del Ju-Jitsu — si differenzia invece dalle altre forme di auto difesa in quanto non usa alcuna arma. Invece di menare a più non posso un avversario, il Judo sfrutta la forza e il peso dell'avversario a suo svantaggio.

Uchi Mata offre la possibilità di affrontare un avversario controllato dal computer o da un umano in una serie di incontri, totalizzando punti più o meno nello stesso modo in cui li totalizzerebbe un judoka in una vera gara. Ciascun incontro dura due minuti e i punti si guadagnano buttando a terra l'avversario. Tutte le mosse si eseguono muovendo il joystick in diverse direzioni con un movimento rapido. Ma prima di poter buttare a terra l'avversario, dovete averlo in mano, o meglio "far presa" su di lui.

Ciò si fa premendo rapidamente il pulsante di fuoco quando siete a distanza giusta. Una volta che avete la presa, appare un "indicatore luminoso di presa" per segnalarvi che potete tentare di buttarlo a terra. Se non eseguite la mossa appena si accende l'indicatore luminoso, allora dovrete riprovare a far presa su di lui.

Una volta eseguita la mossa, nell'angolo superiore destro dello schermo apparirà un arbitro con il braccio teso per indicare quanti punti sono stati assegnati per la mossa eseguita. Vengono dati o tre o cinque o sette o dieci punti, a seconda di come l'avversario è atterrato. Se riuscite ad eseguire una mossa perfetta: cioè fate cadere il vostro avversario dritto sulla schiena, allora guadagnate dieci punti e termina l'incontro. Altrimenti, verrà dichiarato cincitore il giocatore con il punteggio più alto allo scadere del tempo. Ogni qual volta un giocatore fa una mossa offensiva, chi si difende può contrastarla se è abbastanza veloce. Se il giocatore in difesa viene buttato a terra, un rapido smanettamento del joystick nella direzione giusta lo farà atterrare in piedi. Nelle istruzioni sono indicate soltanto quattro mosse, ma usando l'opzione di addestramento è possibile scoprire mosse non documentate e allenarsi nelle mosse difensive.

PRESENTAZIONE 95%
Opzioni di allenamento e per due giocatori. Istruzioni adeguate e eccezionale uso del joystick.

GRAFICA 80%
Sufficiente definizione ma animazione efficace.

SONORO 75%
Arietta semplice e effetti sonori funzionali.

APPETIBILITÀ 82%
Le mosse, all'inizio, sembrano difficili, ma con un po' di allenamento si imparano.

LONGEVITÀ 91%
Dieci livelli di impegno crescente

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 86%
Potrebbe essere più economico, ma è l'unica simulazione di judo esistente.

GIUDIZIO GLOBALE 89%
Una simulazione irresistibile ed impegnativa che richiede di pensare e di reagire velocemente.

Ho sempre pensato che **International Karate** *fosse il migliore tra i "picchiaduro", poiché è l'unico gioco dove una particolare mossa non può essere ripetuta facendo così salire all'infinito il vostro punteggio. In* **Uchi Mata** *la mossa non è molto importante, ma lo è la presa. Ci vuole molta più abilità ad eseguire una mossa in* **Uchi Mata** *che in qualunque altro "picchiaduro", non è solo una questione di riflessi pronti: ci vuole anche abilità mentale. L'idea del modo addestramento è ottima poiché consente di apprendere alcune delle mosse non documentate.* **Uchi Mata** *è un gioco per judoka veloci a ragionare e non per muscolosi picchiaduro.*

Quando è arrivato in redazione mi ha molto colpito con la sua mole di mosse, la sua eccellente animazione e tutto il resto. Giocandolo mi ha un po' deluso: sembrava troppo facile e avversario dopo avversario era sempre la stessa mossa... che noia. Era un altro caso di sindrome di **First**? No, dopo aver guardato e giocato altre partite è apparso evidente che l'avversario del terzo dan era impossibile da battere senza aver imparato un po' di mosse difensive: quindi, fine della mossa sicura! Gli avversari più avanzati sono veramente impegnativi e il gioco diventa irresistibile mentre cerchi di far presa sul tuo avversario o di evitare che lui faccia presa su di te. Il modo a due giocatori è anche molto divertente, specialmente se entrambi sono bravi. Ottimo, raccomandato a tutti gli amanti dei giochi di lotta.

Inizialmente **Uchi Mata** sembra confusionario e ingiocabile. Per prenderci la mano bisogna leggere le istruzioni e cominciare ad effettuare un paio di semplici mosse. Allora, potete veramente apprezzare il gioco. Questo non è un semplice "picchiaduro", qui non basta schiacciare il pulsante di fuoco e muovere il joystick in una direzione. Una buona presa è importante, altrettanto quanto la posizione dei piedi, e le mosse devono essere eseguite rapidamente e con precisione. Ci vuole molta abilità nel far presa e nel guadagnare abbastanza vantaggio per buttarlo a terra. È abbastanza facile arrivare al terzo dan senza conoscere a fondo le mosse d'attacco e di difesa, ma per diventare bravo e progredire oltre il terzo dan è essenziale conoscere alla perfezione le mosse difensive. Buttare a terra un avversario è estremamente gratificante. I giocatori non sono disegnati molto bene, ma si muovono stupendamente e rendono il gioco più "sentito". Gli effetti audio sono funzionali e la musica calza perfettamente ma è irritante: fortunatamente può essere spenta. Tutto sommato, **Uchi Mata** è una simulazione giocabile e di classe che piacerà sicuramente a coloro a cui interessa il judo.

☆☆

VIDEOMATCH

IL TAGLIANDO DICE TUTTO! AVETE DOMANDE DA FARE? AVETE GIUSTIFICAZIONI PER LE ASSENZE? VOLETE QUALCOSA IN CAMBIO DEI VOSTRI RECORD? IL SIGNORE DEI PUNTEGGI È TALMENTE ALTERATO DA NON VOLER NEPPURE APPARIRE. FATE QUALCOSA PER CALMARLO O PER NOI SARÀ LA FINE: QUANDO SI ARRABBIA DIVENTA MANESCO E CON LE MANONE IN TITANIO CHE SI RITROVA SON DOLORI!!

i redattori allarmati

ZZAP! VIDEOMATCH

nome.. cognome..

via.. città..

gioco.. ....

compatibilità.. **livello diff** ....

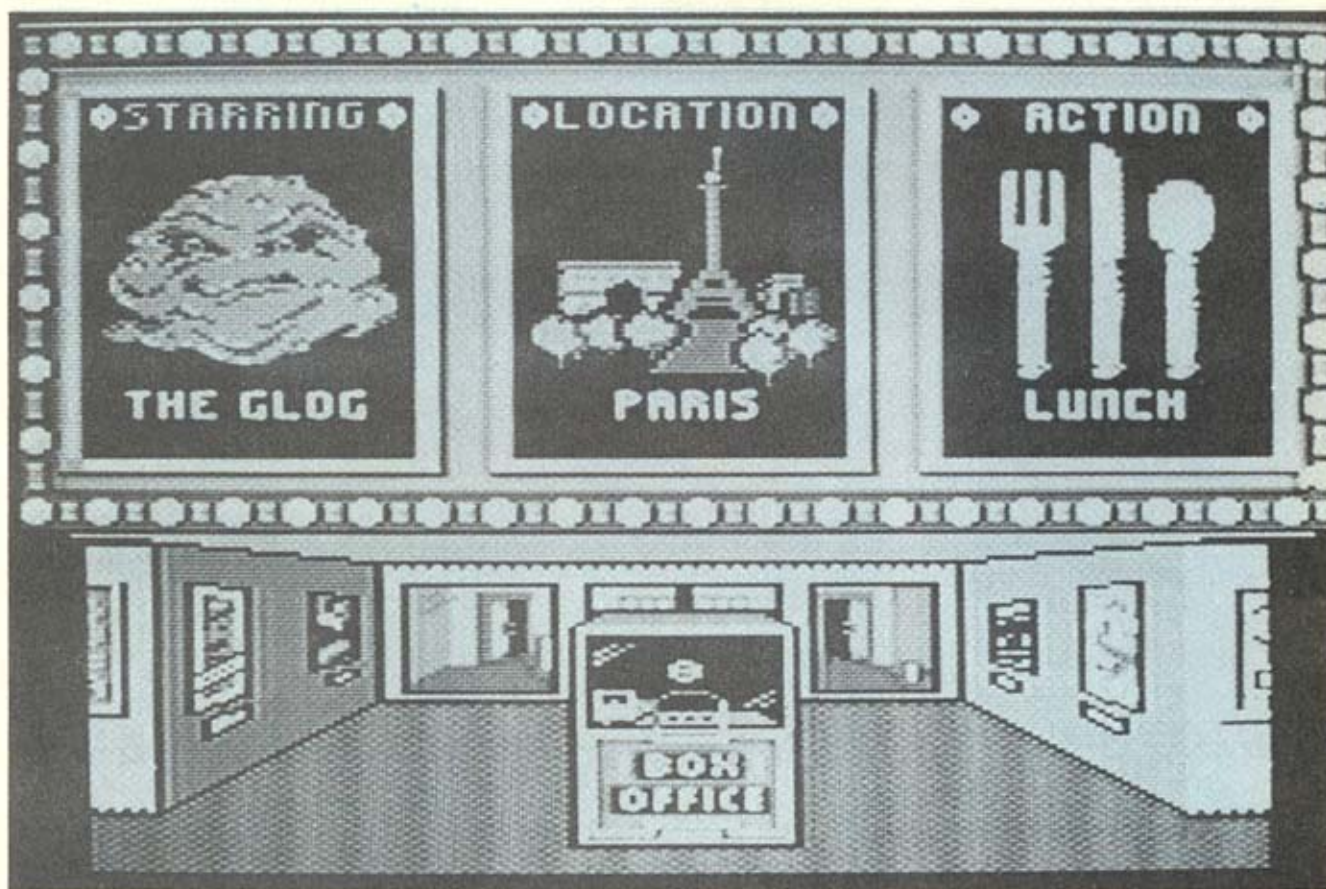
punteggio.. **tempo impiegato**..

nota ....

MOVIE MONSTER

USGold/Epyx, cassetta, L.19.900, disco L.29.000, solo joystick, per C64, Atari

Ne avete le scatole piene di essere una mezza cartuccia e di farvi mettere sotto da una bullo tutto muscoli. Ora avete la possibilità di rifarvi giocando a **The Movie Monster Game**. Vestendo i pianni di uno dei sei enormi mostri mutanti potrete seminare il terrore in una delle sei città più famose del mondo: Londra, Parigi, New York, San Francisco, Mosca o Tokyo.

Potete scegliere il vostro mostro tra: Godzilla, un lucertolone sputafiamme; il grasso Mr Meringue; una vespa gigante chiamata Sphectra; the Glog, una gigante bolla radioattiva; Tarantus, un'enorme aracnide mutante e un robot rinnegato che va sotto il nome di Mechatron. Ogni mostro ha le sue caratteristiche: alcuni possono camminare nell'acqua, altri hanno una forza sovrumana e altri ancora hanno la proprietà di congelare qualunque cosa con un grido agghiacciante. Spetta a voi decidere quale mostro si adatta meglio al vostro stile di gioco.

Ci sono cinque scenari diversi: *Destroy Landmark* (distruzione di edifici famosi), *Escape* (fuga), *Lunch* (pranzo), *Bersek* (devastazione) e *Search* (ricerca). In ognuno l'obiettivo del gioco è diverso. In Escape dovete cercare di fuggire dalla città prima che l'esercito vi distrugga. In Berserk dovete distruggere tutto quello che vi capita davanti: palazzi, persone e macchine. In Lunch dovete mangiare tutto quello che trovate. In Destroy Landmark dovete abbattere a calci una costruzione famosa, mentre in Search seguite le tracce del vostro piccolo che si è nascosto sotto uno dei palazzi della città. Una volta effettuata la vostra scelta, la scena cambia e vi ritrovate dentro un cinematografo. Si spengono le luci: sullo schermo del «cinema» appaiono

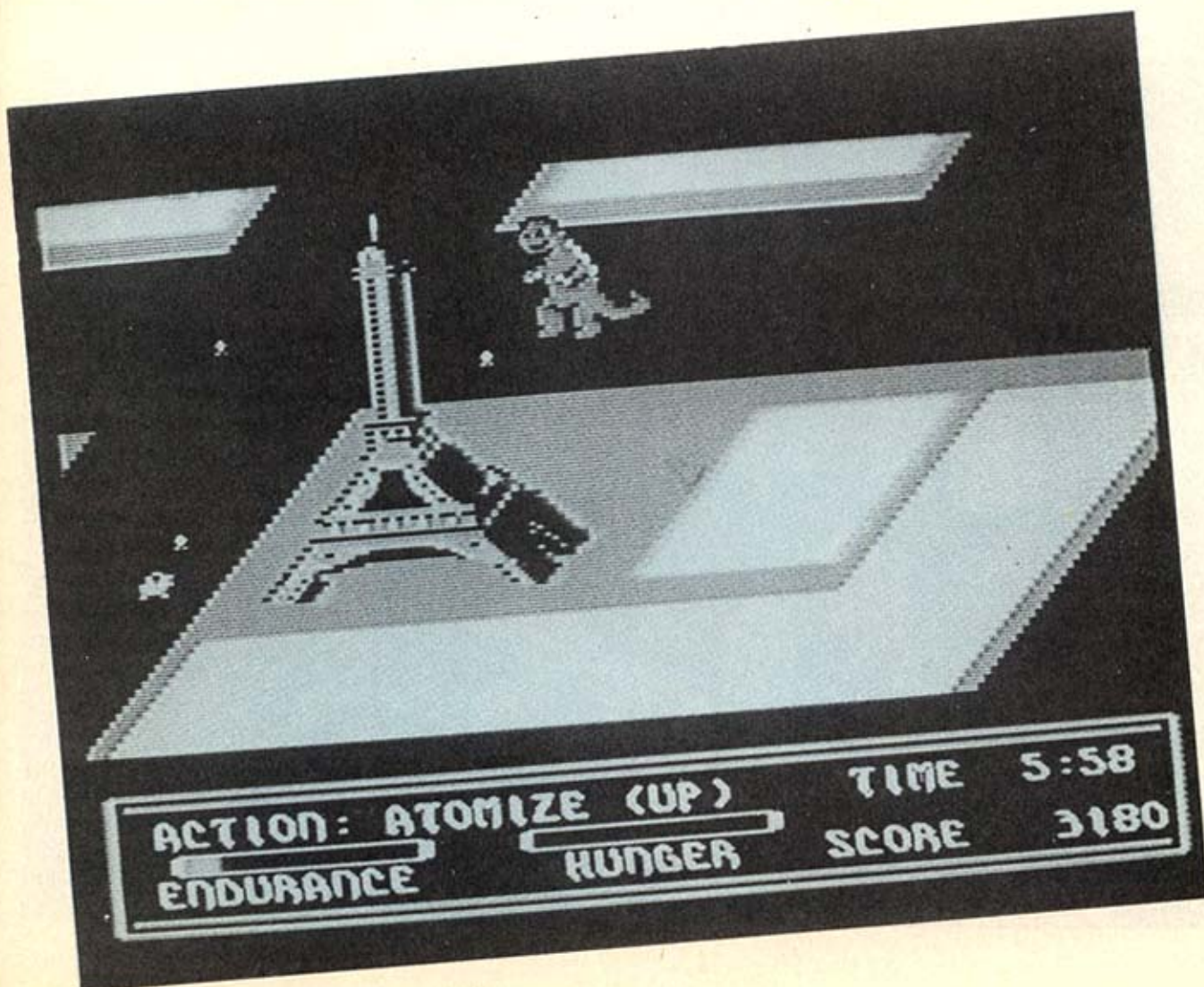
Questo è quello che aspettavo da molto tempo: niente eroi in lotta per salvare l'universo ma un bel po' di sana e vecchia violenza. Pestare, schiacciare, rompere, gridare è molto divertente... per alcune partite. Poi l'emozione si esaurisce. Dopotutto quanti palazzi può spiaccicare uno prima di annoiarsi? La grafica è divertente, il sonoro adeguato ma tutto sommato non credo che lo giocherò molto spesso.

delle brevi istruzioni e un'introduzione all'evento in arrivo. Inizia il gioco. Il vostro mostro appare nel centro del quadro principale di gioco e il paeaggio scorre intorno a lui mano a mano che muovete il joystick.
Sotto lo schermo principale c'è il quadro di controllo che mostra il punteggio e il tempo trascorso. A fianco c'è l'indicatore del livello di resistenza del mostro, visualizzata da una barra che diminuisce, fino a zero, a mano a a mano che i proiettili e i missili dell'esercito raggiungono il bersaglio. Questa barra aumenta se il mostro riesce a rimanere illeso per un certo periodo di tempo, anche se la velocità di recupero dipende dal mostro scelto. L'icona dell'azione mostra l'azione attualmente selezionata (premendo la barra spaziatrice passa in rassegna le possibilità del mostro). Tra le altre azioni troverete: lancio della ragnatela (Tarantus), lanciafiamme, urla e nebulizzazione (essenziali per distruggere gli elicotteri e i jet). Premendo il pulsante di fuoco si attiva l'azione selezionata. Se state giocando lo scenario Lunch, un indicatore della fame diminuisce quando non mangiate mentre, nelle fasi Sreach e Destroy Landmark, appare un indicatore di vicinanza all'obbiettivo da trovare.
Ogni città è circondata da un confine invisibile: quando lo raggiungete vi viene chiesto se volete lasciare la città. Se la lasciate la vostra furia distruttrice cesserà e la scena ritornerà allo schermo del cinema sul quale potrete leggere un breve commento a conclusione della vostra avventura. Se non lasciate la città potete spassarvela ancora per un po', ma attenzione alla resistenza. I mostri sono dei duri ma anche loro si stancano...

Mi aspettavo grandi cose da questo gioco ma si è rivelato una delusione. Scorazzare per una città, distruggendo palazzo e schiacciando sotto i piedi macchine e persone è divertente per un'oretta ma, a causa del ritmo lento del gioco, ho perso presto l'interesse. Movie Monster *sarebbe dovuto essere veloce, frenetico e pieno di azione, ma non lo è. Mi ha sorpreso che fosse più un gioco di simulazione che non un arcade: è un peccato perché c'era il potenziale per un gioco eccellente.*

PRESENTAZIONE 83%
Il sistema di caricamento è un po' strano, ma il gioco è ben presentato e pieno di opzioni.
GRAFICA 81%
Belli e convincenti gli sprite dei mostri ma ripetitivi i fondali.
SONORO 75%
Numerosi facili motivetti e buoni effetti sonori per gli zompi dei mostri.
APPETIBILITÀ 84%
All'inizio è molto divertente spiaccicare tutto quello che capita sotto le zampe...
LONGEVITÀ 65%
...ma l'azione di gioco limitata dopo un po' annoia.
RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 69%
Se si considera l'azione di gioco limitata, è caro.
GIUDIZIO GLOBALE 75%
Una brillante idea che avrebbe dovuto portare a un gioco migliore.

È un gioco divertente con cui è piacevole giocare per un po'. Però dopo aver giocato i cinque scenari diventa frustrante: in effetti non si può giocare molto a lungo e bisogna sempre lasciare la città molto presto. È molto divertente spiaccicare carrarmati e prendere a calci grattacieli, quindi perché limitare così il gioco? Sarebbe stato infinitamente meglio se ci fossero stati solo tre mostri e si fosse potuto giocare in modo più dinamico. La grafica è discreta (alcuni mostri sono veramente belli) e il sonoro va bene. Provatelo se vi sembra interessante altrimenti aspettate che qualcuno faccia la conversione del gioco da bar Rampage.

TEST

HIGHWAY ENCOUNTER

Gremlin Graphics/Vortex, cassetta L. 19.900, joystick o tastiera, per C64 e Spectrum

La Terra, ancora una volta, ha suscitato l'interesse di una miriade di orridi alieni che hanno deciso di sterminare la razza umana e di colonizzare il pianeta come. Per far vedere che fanno sul serio, hanno già avviato l'attacco, atterrando con la loro gigantesca astronave-madre così da creare una "testa di ponte" per l'imminente invasione. Brutto affare, eh?

Non proprio. Un eminente scienziato ha esaminato tutti i dati disponibili sull'astronave aliena e ha scoperto che, se questa venisse distrutta, si renderebbero vani i piani del nemico e la Terra sarebbe salva. L'unico problema è che la sola cosa in grado di distruggere l'astronave-madre è il nuovo Lasertron, un congegno che prima di essere innescato deve essere installato all'interno del campo nemico. Vi hanno incaricato di trasportare il Lasertron fino all'astronave-madre e vi hanno assegnato cinque droidi che vi aiutino a portare a termine l'impresa di salvare il mondo.

L'astronave-madre si trova alla fine di una lunga strada, divisa in 30 diverse sezioni. Ogni sezione costituisce uno schermo: mentre andate dall'una all'altra, lo schermo si riforma per mostrare la nuova sezione in cui vi trovate.

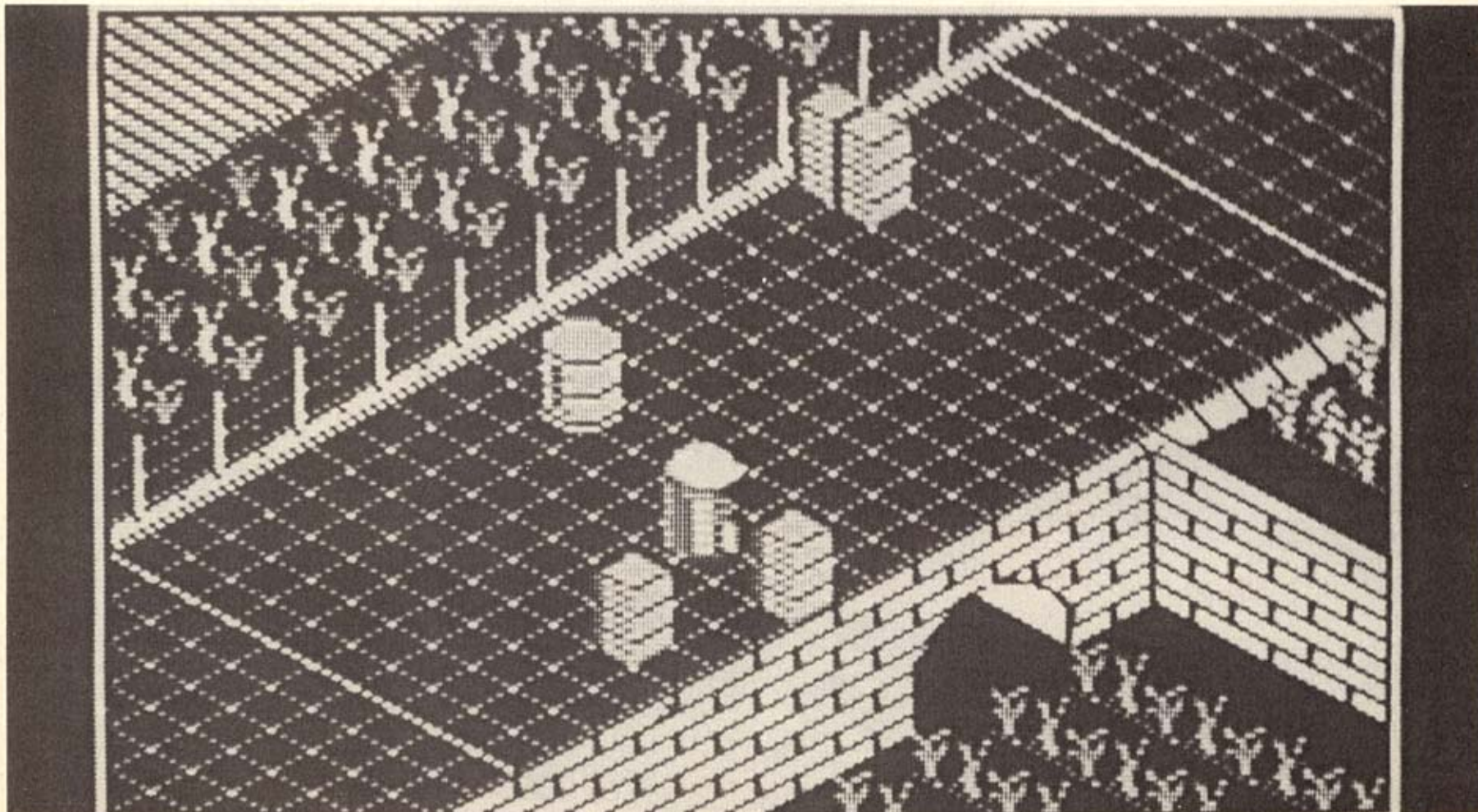
All'inizio del gioco i cinque droidi si riuniscono, uno in fila all'altro, nella sezione 30 e muovono verso il centro della strada, con il Lasertron in testa al gruppo. Voi controllate il droide in fondo alla fila e potete ruotarlo alla maniera dell'astronave di Asteroids. Una volta che l'avete "puntato" nella direzione giusta, premete il pulsante dell'acceleratore e sfreccierà in avanti.

Accelerando e decelerando continuamente potete muovere il droide ovunque, purché non vi siano ostacoli di mezzo. Gli altri droidi seguono docilmente e ciecamente il Lasertron. Per condurre il vostro gruppo attraverso le 30 sezioni dovete aprirvi il cammino tra le ostruzioni e le postazioni difensive nemiche. Le ostruzioni sono rappresentante da barili e blocchi di cemento che intralciano il cammino del Lasertron. Possono essere tolti di mezzo e utilizzati a proprio vantaggio più avanti nel gioco.

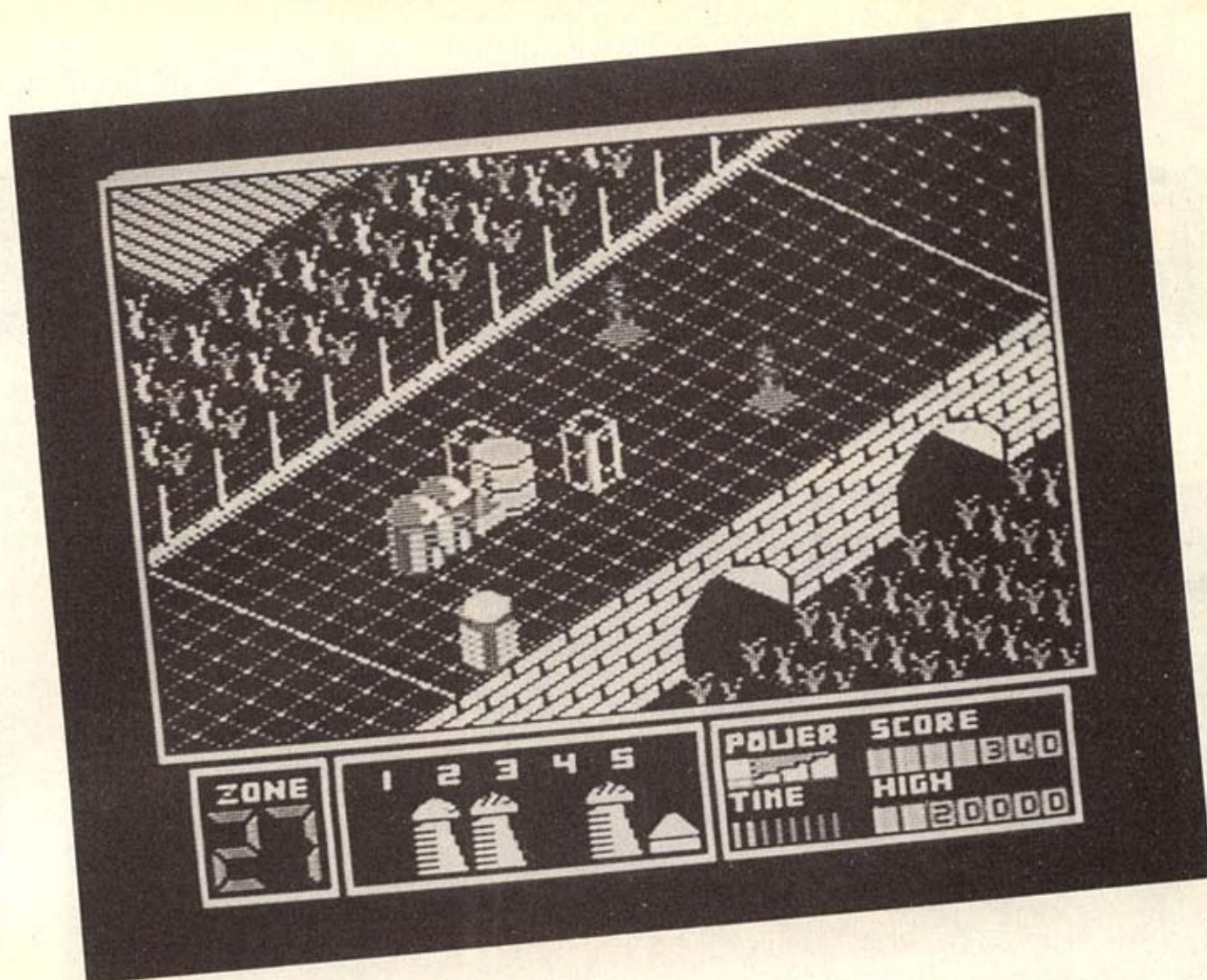
Ci sono tre tipi fondamentali di pericoli alieni: mine anticarro che possono essere evitate facilmente, mine semoventi che vanno avanti e indietro per la strada e soldati che scorrazzano creando guai quando e dove possono. Le mine semoventi possono essere rese inoffensive bloccandogli la strada con un barile o un blocco di cemento: rimarranno intrappolate senza potersi muovere. Nei livelli più avanzati queste manovre sono rese più difficili dal fatto che i loro spostamenti predeterminati diventano più complicati, dato che si incrociano e si scontrano l'una con l'altra.

Ci sono diversi tipi di soldati nemici e variano da stupidi a dannatamente forti. In genere corrono qua e là e sono fastidiosi solo quando gli capita di dirigersi verso di voi, alcuni invece puntano su di voi e cercano di toccarvi. Se un droide (anche uno di quelli inattivi) tocca un soldato esplode e dovete prenderne un'altro dalla vostra riserva. Fortunatamente potete far fuori gli alieni sparando con il laser, anche se solo a raffiche di tre colpi alla volta: quindi non sparate a vanvera, potreste trovarvi circondati dagli alieni senza poter far niente perché il vostro laser si sta ricaricando.

Il gioco ha un limite di tempo e un indicatore ne scandisce la durata con un conto alla rovescia. Se non riuscite a portare il Lasertron nella sezione zero prima che scada il tempo il gioco finisce e gli alieni conquistano la Terra.

Non vorrete permettere che ciò succeda... vero?

È un gioco molto bello. L'effetto tridimensionale è ben fatto e il gioco è abbastanza veloce per piacere alla maggior parte dei fanatici degli "shoot them up". Oltre a sparare avete anche bisogno di usare il cervello se volete riuscire a bloccare i movimenti delle mine. La grafica e il sonoro sono di buon livello e il gioco è divertente. Se vi ispira provatelo: non è un capolavoro ma ci sono un sacco di giochi peggiori.

Ci sono dei pro e dei contro in questo gioco. Gli effetti sonori non sono eccezionali ma la musica è abbastanza bella. La grafica è ben disegnata ma il modo in cui è stata implementata porta a rari ma fastidiosi sfarfallii. Ma questi sono solo piccoli difetti. Highway Encounter *è un'idea interessante e originale e si gioca abbastanza bene. Non è eccezionale ma neanche brutto.*

Mi è abbastanza piaciuto. Ci vuole un po' di tempo per entrare nel gioco, bisogna imparare le varie tattiche e progredire lentamente attraverso i vari livelli, ma alla fine ne vale la pena: terminare un livello vi lascia con la sottile soddisfazione di aver concluso qualcosa. Un bellissimo gioco che non è un acquisto indispensabile ma è certamente piacevole da giocare.

PRESENTAZIONE 82%
Utili istruzioni sullo schermo e demo
GRAFICA 79%
Grafica tridimensionale efficace ma poco colorata.
SONORO 89%
Ottimo il motivetto dello schermo dei titoli ma deboli gli effetti sonori.
APPETIBILITÀ 82%
Gioco immediato e obiettivo molto chiaro.
LONGEVITÀ 73%
Le 30 sezioni vi terranno occupati a lungo.
RAPPORTO QUALITÀ/ PREZZO 79%
È abbastanza caro per quel che offre.
GIUDIZIO GLOBALE 79%
Come un ghiacciolo: non è certo una grande invenzione ma, finché dura, è piacevole.

BOULDERDASH CONSTRUCT

Databyte/First Star, cassetta L.19.900, joystick e tasti. Per C64, Atari

- Kit di montaggio completo, più Boulderdash IV
- Disegnate con facilità le vostre caverne e gli schermi d'intermezzo

Boulderdash fu concepito nel 1981 dal tredicenne Chris Gray (che poi disegnò **Whirtynurds** e **Infiltrator**). In due anni **Boulderdash** fu programmato su un Atari e poi convertito sul Commodore. Nel dicembre 1984 il gioco sbarcò in Italia (anche se per vie traverse) dove si conquistò brevemente un grosso numero di fan. Poi, nell'85, arrivò il secondo della serie, **Rockford's Riot**, e l'anno dopo fu la volta di **Boulderdashg III**. Ora la First Star ha pubblicato il tanto atteso **Boulderdash Construction Kit**, un programma che consente di disegnare e giocare le vostre caverne e schermi d'intermezzo.

Per chi non lo sapesse (ma dove siete stati tutto 'sto tempo), in **Boulderdash** comandate una specie di insetto di nome Rockford. Questo strano tipo passa la sua vita nelle caverne e raccogliere preziomi diamanti, cercando nel frattempo di evitare cattivi vari.

In un gioco tipo ci sono sedici caverne e quattro schermi bonus. Le caverne sono approssimativamente grandi come quattro schermi e contengono quattro elementi base: diamanti, massi, terriccio e spazi liberi. Rockford può scavare gallerie nel terriccio, passare sopra i diamanti (così facendo li raccoglie) e spingere orizzontalmente i massi (fintanto che non ci sono di mezzo terriccio o altri oggetti inamovibili). Lo schermo scorre seguendo i suoi movimenti.

Lo scopo del gioco è di raccogliere un certo numero di diamanti in ciascuna caverna — entro un dato tempo limite (che varia da caverna a caverna). Se riuscirete a raccogliere la quota di diamanti prima dello scadere del tempo, allora si attiverà un'uscita che permetterà a Rocky di passare alla caverna successiva.

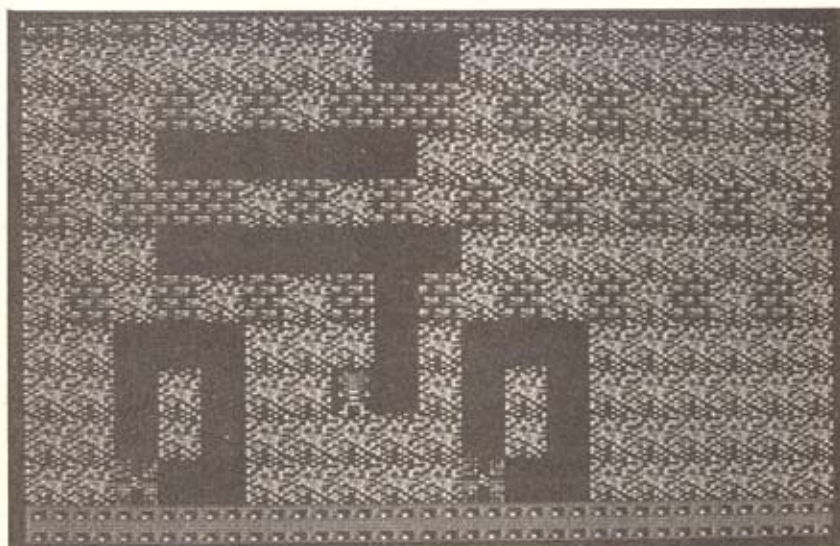
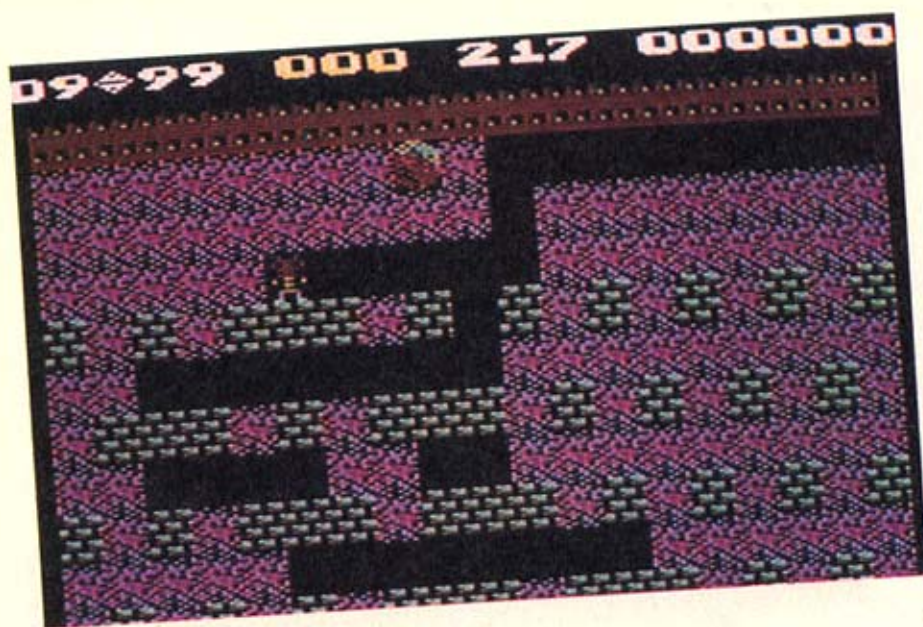
Alcune caverne, inoltre, sono popolate da strane creature, quali lucciole, farfalle, ameba e melma. Ciascuna di esse ha sue proprie caratteristiche che possono, e occasionalmente devono, essere messe al proprio servizio.

Boulderdash Construction Kit è diviso in due parti, uno *screen designer* e il programma principale **Boulderdash**, nel quale possono es-

ON KIT

sere caricati un massimo di 64 caverne create precedentemente. Sono già fornite dieci caverne e cinque schermi d'intermezzo, cosicché in effetti avete **BOULDERDASH IV** da giocare.
Qualunque possibile seguito è nelle vostre mani...
Il kit di montaggio è comandato tramite icone. Le opzioni vengono eseguite portando un cursore controllato dal joystick sull'icona desiderata a premendo il pulsante di fuoco. Una lista completa delle icone è visualizzata sull'estremità destra dello schermo, a fianco dell'area di lavoro che è un quarto dell'intera struttura della caverna, ovvero uno schermo. Questa area di lavoro può essere modificata richiamando innanzitutto una completa mappa in miniatura della caverna e poi spostando una finestra nella posizione desiderata.
Le caverne o gli schermi d'intermezzo possono essere testati in qualunque momento (purché ci siano una entrata e un'uscita) oppure salvati su disco (o nastro) per essere giocati in seguito.

*Da quando la First Star ha pubblicato l'ultimo gioco ufficiale della serie Boulderdash ho desiderato che uscisse una qualche specie di kit di montaggio. Ora è arrivato e devo dire che è valsa la pena attendere. Disegnare caverne e schermi d'intermezzo è semplice come bere un bicchier d'acqua (usando la funzione **random** è possibile crare una caverna giocabile in pochi secondi!) e, a differenza del gioco originale, quasi qualunque cosa può figurare in una caverna: lucciole, farfalle, muri incantati, melma, muri ad espansione... Boulderdash Construction Kit è semplicemente geniale. Ha un enorme potenziale e non dovrebbe essere trascurato da chiunque si consideri un fan del gioco originale.*

1) BOULDER (masso)
Molto comune, può essere usato per creare grossi problemi per Rocky.
2) DIAMOND (diamante)
L'oggetto più importante del gioco. Non c'è bisogno di usarne in abbondanza per far si che sia difficile portare a termine una caverna.
3) ENCHANTED WALL (muro incantato)
Sembra un normale muro... finché non gli cade sopra un masso o un diamante che lo attiva per un periodo di tempo predeterminato. In questo periodo il muro lampeggia e cambia qualunque roccia che gli cada sopra in diamante e viceversa.
4) WALL (muro)
Impenetrabile, a meno che non ci sia un buco.
5) TITANIUM WALL (Muro di titanio)
Assolutamente impenetrabile, usato per delimitare ciascuna caverna.
6) EXPANDING WALL (muro ad espansione)
Sembra un muro normale, ma si espande orizzontalmente se c'è spazio libero alle sue estremità
7) EXTRA ROCKFORD
Uno o più di questi possono essere collocati ovunque nello schermo. Hanno un ruolo passivo, ma se una lucciola o una farfalla vengono in contatto con loro, esplodono... e lo stesso succede anche a voi.
8) DIRT (terriccio)
Una sostanza comune nella quale Rocky può scavare tunnel.
9) FIREFLY (Lucciola)
Svolazza qua e là fino a che viene a contatto con un ameba, un masso cadente o Rockford, nel qual caso esplode distruggendo qualunque cosa nel raggio di un quadrato.
10) BUTTERFLY (farfalla)
Simile alla lucciola, ma quando esplode crea nove diamanti.
11) AMOEBA (ameba)
Si moltiplica nel terriccio e negli spazi liberi fino a che arriva a coprire 200 quadrati, nel qual caso si trasforma in massi. Se viene intrappolato ed è impossibilitato ad espandersi fino ai 200 quadrati, l'ameba si trasforma in diamanti. Distrugge inoltre lucciole e farfalle!
12 SLIME (melma)
Sembra come l'ameba ma non si espande.
13) HIDDEM DOOR (porta nascosta)
Non lampeggia quando è stato raccolto il sufficiente numero di diamanti.
14) REGULAR EXIT DOOR (normale porta d'uscita)
Lampeggia quando è stato raccolto il sufficiente numero di diamanti.
15) ENTRY DOOR (porta d'entrata)
L'entrata di ciascuna caverna.
16) LINE MODE (modo linea)
Usato per disegnare le linee di gran parte degli oggetti.
17) RANDOM (casuale)
Attivando questa funzione dopo aver selezionato un'icona, cinque unità dell'oggetto scelto vengono collocate casualmente sullo schermo.
18) ERASER (gomma)
Può essere usata per creare spazi liberi o rimuovere oggetti indesiderati.
19) CHANGE COLOURS (cambia colori)
Da usare per cambiare lo schema colore.
20) TEST
Consente di testare la caverna o l'intermezzo creato, purché ci siano un'entrata e un'uscita.
21) MAIN MENU (menù principale)
Consente di salvare o caricare i giochi. La versione su disco comprende inoltre i tipici comandi per disco quali *directory, delete, copy, rename e format.*
22) NEW SCREEN (nuovo schermo)
Cancella lo schermo, consentendo di crearne uno nuovo.
23) PALETTE (paletta)
Rimuove le icone e le funzioni sulla destra cosi da poter collocare oggetti nella parte destra dello schermo.
24) TIMERS AND COUNTERS (cronometri e contatori)
Consente di modificare i parametri dello schermo: numero di diamanti da raccogliere per far aprire l'uscita, limite di tempo, valore dei diamanti, velocità del gioco, tempo dei muri incantati e degli ameba, e via dicendo.
FULL SCREEN (schermo intero)
Questa opzione è accessibile solo da tastiera. Viene visualizzata una completa mappa in miniatura della caverna in lavorazione, consentendo di riposizionare la finestra di lavoro.

I kit di montaggio sono sempre molto divertenti, ma lo sarà quello di Boulderdash? Onestamente, questo è uno sballo. La quantità di schermi strani e meravigliosi che si possono creare è illimitata. Quello che mi ha colpito è la stupenda flessibilità del programma: è veramente facile da usare e non c'è alcun problema nel testare gli schermi creati. Quando vi siete stufati di Boulderdash Construction Kit, *vi siete stufati di voi stessi poiché si basa tutto sulla vostra immaginazione.*

Questo è un sogno che diventa realtà per i giocatori di Boulderdash: *un kit di montaggio di facile uso che consente di creare gli schermi che avete sempre voluto giocare. Il programma è ben fatto e ci vuole un attimo a capire come funziona.* per quanto riguarda il disegno degli schermi... non potrebbe essere più facile: mette ogni cosa dove volete e avete la vostra caverna. Il programma comprende anche Boulderdash IV *(che è un bel gioco di per sé) cosicché potete giocarlo e trarne ispirazione: alcuni schermi sono ben implementati! Se c'è un gioco che vale la pena comprare questo mese, eccolo qua.*

PRESENTAZIONE 99%
Istruzioni complete e molte utili opzioni incredibilemnte facili da usare.
GRAFICA 83%
Semplice, ma graziosa ed efficace. Lo schema colore dipende interamente da voi...
SONORO 71%
Il motivo originale dello schermo del titolo e gli effetti sonori di **Boulderdash.**
APPETIBILITÀ 95%
La deliziosa semplicità del gioco ti prende subito e il kit di montaggio è una gioia da usare.
APPETIBILITÀ 97%
Tutti gli schermi che volete, con il solo limite della vostra immaginazione.
RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 97%
Due eccellenti prodotti al prezzo di uno solo.
GIUDIZIO GLOBALE 97%
L'acquisto definitivo per i fan di **Boulderdash.**

STREET SURFER

Entertainment USA, cassetta L.9.900, solo joystick. Per C64

Prendete il vostro *skateboard* e via! La città ha bisogno di essere pulita e ne ha bisogno SUBITO! Il malvagio Lancia Bottiglie Vuote di Cola ha sparso bottiglie vuote di Cola per tutta l'autostrada. Naturalmente, non si può sopportare questa specid di inquinamento, quindi vi hanno chiesto di seguire lo sporcatutto con il vostro *skateboard* a motore e pulire dove ha sporcato. Non riuscirete mai a raggiungerlo e quindi non potrete eliminare la causa della scia di bottiglie che sporca l'autostrada. Ma almeno potrete fare qualcosa...

Street Surfer è una corsa 3D nella quale dovete percorrere a tutta birra una strada senza fine, passando sopra il maggior numero possibile di bottiglie di Cola. Lo *skateboard* può accellerare o decelerare e spostarsi a destra o a sinistra, benché più veloce andiate più difficile sarà farlo curvare. Se il nostro eroe prende una curva troppo veloce ed esce di strada, perde velocità ma non cade. La strada non è vuota — vi sfrecciano delle automobili — ma è a senso unico e i veicoli arrivano solo da dietro, cercando di sorpassarle. Alcune automobili sono piuttosto dispettose e cercano di buttarvi fuori strada, altre sono più amichevoli e vi tendono una bottiglia piena di cola che potete prendere, anche se dovete farlo con attenzione, altrimenti potreste schiantarvi sul fianco dell'automobile. Le collisioni con le automobili vi faranno cadere e ciò ridurrà il vostro stato di salute, indicato in basso da una barra che si riduce ogni qualvolta venite investiti o vi schiantate contro qualcosa. Quando la barra arriva a zero il vostro eroe non riuscirà a riprendersi dalla prossima caduta: lo *skateboard* vola via nel tramonto e il gioco finisce. Se passate sopra una bottiglia vuota di Cola o ne prendete una piena da un automobilista, riguadagnerete un po' di salute e potrete continuare ulteriormente il gioco.

Le automobili non sono l'unica cosa di cui preoccuparsi: pericolose macchie d'olio rendono il percorso insidioso, causando scivolate e capitomboli. Inoltre, delle galline attraversano ogni tanto la strada. Devono anch'esse essere evitate.

Ad intervalli regolari vi sono raccoglitori per il vetro dove potete liberarvi del vostro carico di vuoti guadagnando dei punti bonus. Una volta che vi siete liberati dei vuoti, la vostra salute tornerà al massimo e potrete riprendere le vostre peregrinazioni. Un contatore, posto in basso nello schermo, vi indicherà quanto dovete viaggiare prima di incontrare un raccoglitore per il vetro.

Sul mercato ci sono così tante variazioni sull'antico formato Pole Position *che mi sembrava inutile tirarne fuori un'altra. Eppure, la Mastertronic ha deciso di fare l'ennesima variazione... un inutile esercizio.* Street Surfer *è in definitiva una schifezza per niente impegnativa, per niente irresistibile e completamente noiosa da giocare. La grafica è pizzosa, ma il gioco è cento volte peggio: non c'è altro da fare se non raccogliere bottiglie vuote. Non c'è neanche un limite di tempo per rendere la cosa più impegnativa. Se doveste incontrare* Street Surfer, *datemi retta, tirate un filo in mezzo alla strada all'altezza del collo e fatelo fuori.*

Questo titolo della Mastertronic non mi ha per niente colpito; sembra proprio fatto male. Gli sprite sono troppo grezzi per rappresentare il personaggio sullo skateboard, il quale non sembra mai raggiungere alte velocità anche se il tachimetro indica il contrario. Una cosa molto frustrante è che le automobili arrivano da dietro, con poco o nessun avvertimento, e prima che possiate dire "beh" vi hanno già spinto fuori strada. Anche se costa poco, questo gioco non vale il suo prezzo. Non mi piace per niente.

Questo è uno dei giochi più noiosi, e così anche la colonna sonora. Raccogliere vuoti di bottiglie di Cola, cercando contemporaneamente di evitare "automobili Lego" e la saltuaria macchia d'olio, si rivela monotono dopo sole poche partite. Ci sono un mucchio di giochi Mastertronic più economici e migliori, quindi fatevi un favore e evitate questo qua.

PRESENTAZIONE 56%
Schermo-titoli noioso e nessuna opzione.

GRAFICA 34%
Gli sprite sono "bloccosi" e definiti male; e la strada si muove come se ci fosse un terremoto.

SONORO 65%
Un abreve e appena sopportabile colonna sonora che accellera e decelera a seconda di quello che fate voi.

APPETIBILITÀ 40%
La natura semplicistica del gioco può suscitare un interesse iniziale.

LONGEVITÀ 25%
Ma una volta che ci avete giocato qualche partita non c'è ragione per rigiocarlo.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 34%
Un gioco di bassa qualità per un prezzo basso.

GIUDIZIO GLOBALE 29%
Uno dei più insignificanti titoli Mastertronic.

TRAILBLAZER

Gremlin Graphics, cassetta L. 19.900, joystick o tastiera, per C64, Spectrum, Atari, MSX, Amstrad, C16

- **Una corsa strana ma bellissima disco L.29.000**
- **21 piste tortuose, opzione per uno o due giocatori**

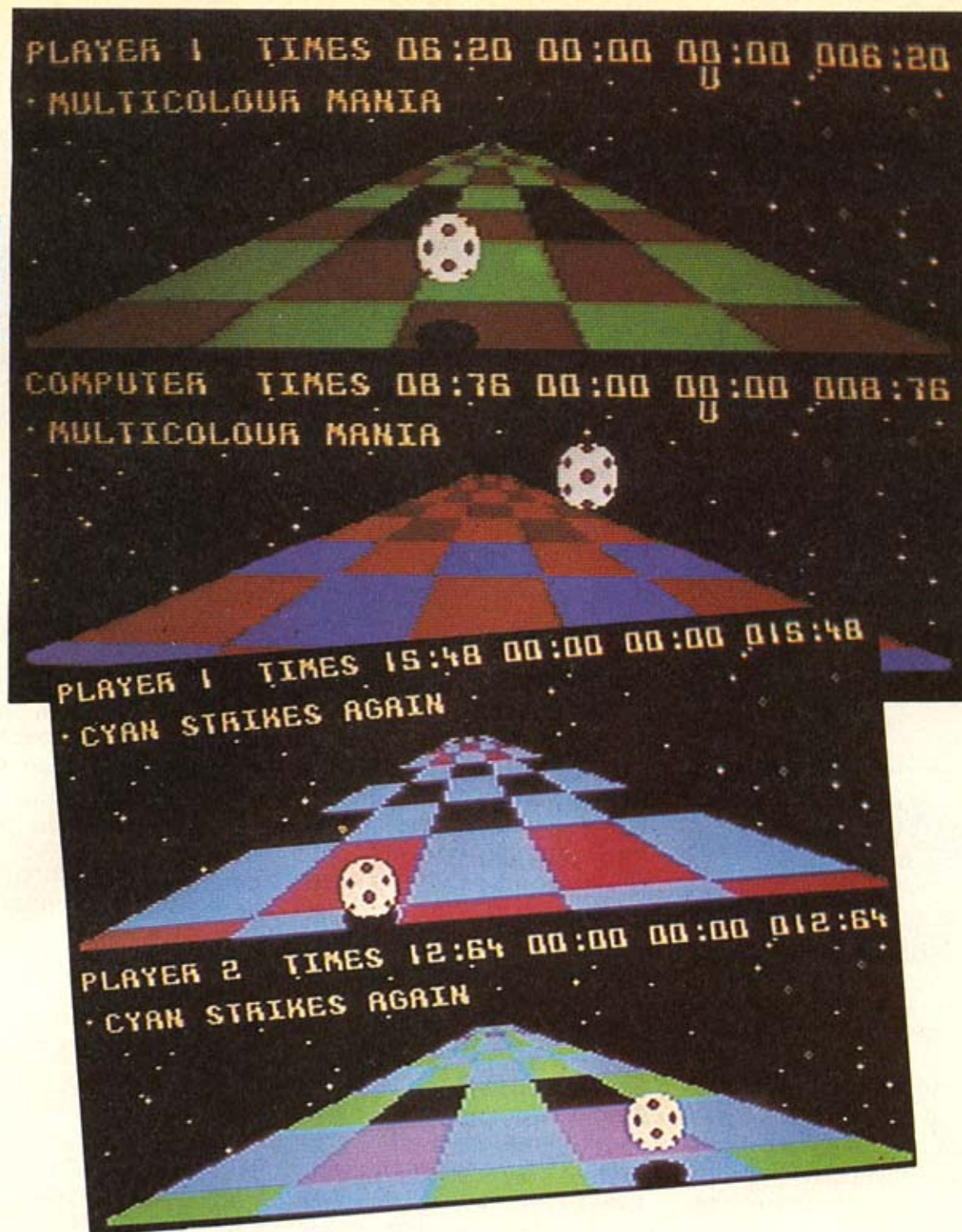
Non avete mai sognato di correre sulle mistiche vie dello spazio, attraverso galassie sconosciute, lasciando una traccia dove mai nessuno era passato prima? Bene, questa è la vostra occasione...

Trailblazer è un gioco di corsa tridimensionale, per uno o due giocatori, nel quale dovete correre il più a lungo possibile su un percorso rettilineo sospeso nello spazio. Il percorso è suddiviso in 21 diverse sezioni che bisogna completare entro un certo limite di tempo. Se allo scadere del tempo non sarete arrivati al traguardo il gioco finirà. Se però riuscite a tagliare il traguardo in tempo guadagnarete un bonus che, aggiunto al tempo totale vi permetterà di affrontare la pista successiva. Lungo il percorso, non dovete preoccuparvi di niente (tranne dell'altro corridore se giocate in due): siete solo voi in lotta col tempo.

Le piste sono fatte di quadrati metallici, ma non tutti i quadrati hanno la stessa composizione chimica. Ogni metallo è di colore diverso e provoca effetti diversi sul vostro veicolo (per maggiori dettagli vedi il riquadro).

I Trailblazer veicoli da corsa sono appositamente studiati per i percorsi spaziali e assomigliano a un pallone (anzi, sono un pallone, con tanto di scacchi bianchi e rossi, ndr). Viaggiano incollati alla superficie della pista e si muovono a destra e a sinistra con un tocco del joystick. Per accelerare o decelerare basta, rispettivamente, spingere o tirare la leva del joystick mentre, premendo il pulsante di fuoco, il veicolo fa un breve salto.

Lo schermo dei titoli presenta due opzioni principali: le opzioni *Trial* (percorso di prova) offre la possibilità a un giocatore di gareggiare su una sezione qualunque del percorso. Avete una riserva illimitata di salti e 99 secondi per portare a termine ogni gara. L'opzione *Arcade Trailblazer*, invece, può essere giocata da soli o contro un altro avversario: avete però a disposizione solo 30 secondi per tagliare il traguardo e una riseva di salti limitata. Quando la finite non potrete più saltare!

Infine le opzioni *Match* e *Vs Robot* permettono rispettivamente di giocare in due o contro il computer su tre percorsi e secondo le regole del Trial.

QUADRATI MARRONI Formano il grosso del percorso. Non hanno alcun effteto sul veicolo.
QUADRATI BLU Fanno rimbalzare il veicolo.
QUADRATI VERDI Fanno andare il veicolo a velocità massima.
QUADRATI BIANCHI Fanno andare il veicolo ad ipervelocità però la loro azione viene annullata se toccate un quadrato nero, viola o rosso.
QUADRATI BLU ELETTRICO Invertono i comandi creando non pochi fastidi.
QUADRATI NERI Sono delle vere e proprie buche sulla strada che vanno evitate a tutti i costi. Se ci cadete dentro perdete del tempo prima che la vostra palla venga rimessa in gara.
QUADRATI VIOLA Bloccano la palla.
QUADRATI ROSSI Rallentano al minimo la velocità.
QUADRATI GRIGI Segnalano l'inizio o la fine di un percorso.

I giochi di corsa a due giocatori sono sempre molto divertenti, soprattutto quando sono belli come questo. Trailblazer è un gioco semplice e non molto vario ma è estremamente giocabile. Alcuni percorsi sono troppo frustranti e l'opzione a un giocatore, alle volte, è un po' noiosa ma nel complesso Trailblazer è un gioco competente che dovrebbe piacere a tutti quelli che vogliono far mangiar la polvere a un amico.

P.S

R.E

Trailblazer è un incrocio tra Pitstop II e Bounder e ha preso da entrambi la qualità d'essere irresistibile. Lo scopo del gioco è molto semplice ma in effetti raggiungere la fine di ogni gara nel tempo previsto richiede molto allenamento e abilità. La grafica è molto efficace e colorata e il gioco nel complesso è estremamente giocabile, soprattutto nell'opzione a due giocatori. Se state cercando un gioco di corsa insolito e accattivante potete smettere di cercarlo: questo è stupendo.

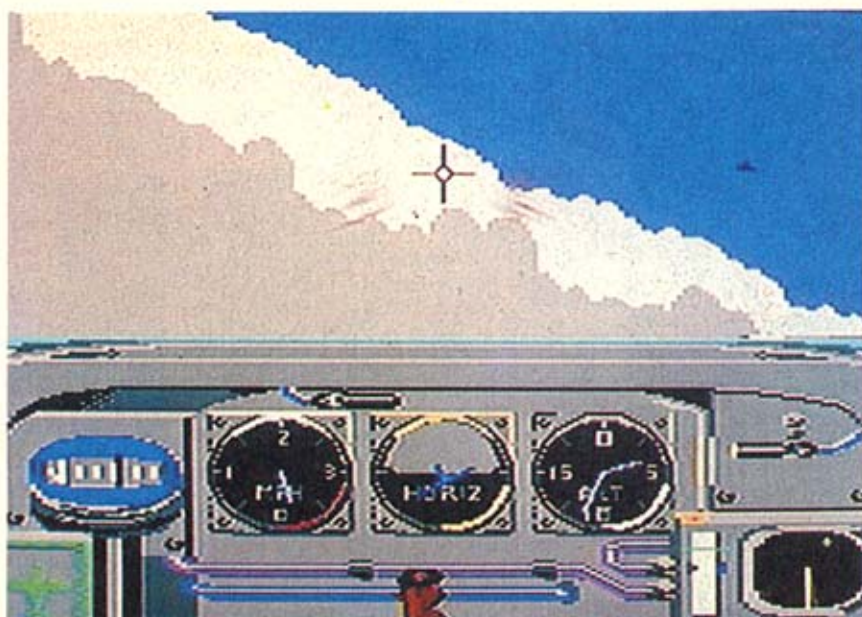
Negli ultimi anni la Gremlin s'è fatta valere e Trailblazer non rovinerà minimamente la sua reputazione. La versione per il 64 è la migliore di tutte: l'opzione a due giocatori rende la gara molto eccitante e divertente. Devo ammettere che gioco di più il Practice Course che l'Arcade perché offre la possibilità di vedere i vari livelli, alcuni dei quali sono molto insidiosi. Nel complesso questo è uno dei giochi più intriganti e impegnativi che abbia giocato da anni.

GP

PRESENTAZIONE 96%
Schermo dei titoli è OK e ci sono parecchie utili opzioni.
GRAFICA 89%
Semplice ma di grande effetto.
SONORO 80%
Motivetto dello schermo dei titoli divertente e qualche effetto sonoro.
APPETIBILITÀ 96%
Insolito e irresistibile.
RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 89%
È un po' caro, ma vale la pena.
GIUDIZIO GLOBALE 93%
Un'eccellente variazione sul tema dei giochi di corsa.

Dumbasters era un gioco autentico e molto evocativo, ma non aveva raggiunto l'equilibrio tra un flight simulator e un giocabile programma, quale si voleva che fosse. **Ace of Aces**, invece, cattura in modo efficace entrambi gli elementi ed è molto più giocabile e d'effetto, anche se le quattro missioni sono un po' povere e, una volta terminatele, risultano un po' noiose. Se **Ace of Aces** avesse offerto un'ultima sfida sarebbe stato eccellente. Così com'è... beh, vale la pena prenderlo in considerazione, specialmente se vi piacciono delle simulazioni decenti che non sono troppo difficili.

ACE OF ACES

USGold, cassetta L. 19.900, disco L.29.000, solo joystick, per C64 Amstrad, e Spectrum

La veduta dalla cabina di pilotaggio

Il Mosquito, soprannominato affettuosamente dai piloti "Wooden Wonder", fu uno degli eroi sconosciuti dalla II Guerra Mondiale. Non fu utilizzato regolarmente fino alla Battaglia d'Inghilterra ma durante le ultime fasi dei combattimenti fece molti raid, notturni e diurni, sopra la Germania.

Con le sue fusoliere in legno, spinto da un motore Rolls Royce Merlin, il Mosquito era, in grado di raggiungere velocità elevate mantenendo la sua incredibile manovrabilità.

Ace of Aces cerca di rendere il brivido di un raid aereo sopra la Germania non come un tradizionale flight simulator ma in stile arcade, coi comandi molto semplificati. Bisogna concentrarsi di più sulle missioni da portare a termine che sulla necessità di aggiustare continuamente i comandi.

Quando il gioco inizia, appare uno schermo di menu che consente di scegliere tra un allenamnto e una missione vera e propria. Se scegliete l'allenamento potete prendere parte a un duello, o bombardare un treno o un Unboat. Nel modo allenamento, i caccia nemici appaiono meno frequentemente e ciò vi permette di farvi la mano col sistema di controllo dell'aereo.

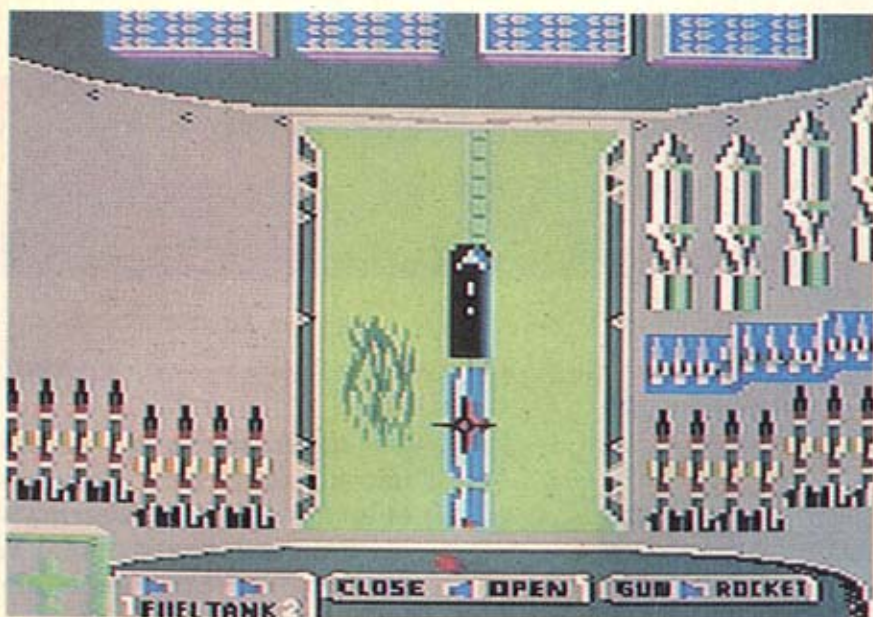
Premendo certi tasti sulla tastiera o sparando velocemente una o due volte e premendo il joystick nella direzione desiderata potrete accedere a una delle cinque diverse visioni dell'aereo: la cabina di pilotaggio, ala destra e ala sinistra, lo scomparto delle bombe e una carta di navigazione.

Scegliere una di queste visioni consente di modificare vari comandi, operazione che si esegue dirigendo un piccolo cursore verso lo strumento desiderato, tenendo premuto il pulsante di fuoco e muovendo il joystick su e giù. Si può utilizzare questo sistema di comandi per, tra le altre cose: aumentare o diminuire la velocità, aprire e chiudere lo scomparto delle bombe, selezionare missili o proiettili e alleggerirsi delle taniche di riserva.

Per facilitare il volo e per concludere una missione, dovete usare congiuntamente tutti e cinque questi schemi di controllo. Per controllare l'aereo si usa il tradizionale sistema di comando col joystick. Per sparare i missili o i proiettili (a seconda di quello che avete scelto) bisogna premere il pulsante di fuoco.

Quando vi sentite sufficientemente sicuri, potete affrontare una missione vera e propria. Potete scegliere tra quattro missioni: Missili V-1, Bombardiere, Treno e U-boat. Potete affrontare una qualunque combinazione di queste missioni. Nella missione V-1 dovete intercettare e far esplodere un gruppo di bombe V-1 prima che raggiungano il loro bersaglio, che di solito è Londra. La missione bombardiere è simile a questa solo che dovete intercettare una squadriglia di Junkers JU-88 prima che sgancino le loro bombe su una povera e ignara città britannica.

Le missioni Treno e U-boat seguono la falsariga delle precedenti e entrambe richiedono al pilota di sorvolare un bersaglio e di bombardarlo. La missione del Treno è molto meno precisa, in quanto dovete sganciare le bombe sulla carrozza giusta: alcune sono contrassegnate da una croce di ferro e portano i soldati tedeschi, altre sono contrassegnate da una croce rossa e portano i prigionieri. Dopo un breve «briefing» della missione bisogna armare l'aereo. Lo schermo mostra un assortimento di armi quali bombe, proiettili e missili: sta a voi decidere quale armamento è necessario. Bisogna anche

Scegliere una missione nella stanza delle riunioni

Sganciate le bombe... no, aspettate! Quello è un vagone di prigionieri!

preoccuparsi della riserva di carburante perché più si spara più rapidamente si consuma. È quindi consigliabile di portarsi uno o due taniche di riserva, liberandosene dopo che sono state utilizzate.
Dopo avere definito tutte queste cose potete iniziare la missione vera e propria. Si inizia sempre da una posizione sopra la Manica e dovete volare verso l'area del vostro bersaglio. Oltre al radar siete provvisti di una mappa dell'Europa occidentale (comprendente anche il vostro obiettivo) in modo che potete tracciare la rotta e vedere esattamente cosa sta succedendo.
Durante tutte le missioni verrete inseguiti dal velivolo Messerchmit ME-109 che dovete abbattere. In più esiste il pericolo dei temporali che vanno che vanno evitati in quanto i fulmini possono danneggiare seriamente il Mosquito.
Una missione sarà veramente completa se, una volta distrutto il vostro obiettivo, tornerete sopra il vostro campo di aviazione. Se alla fine tornate in base riceverete un riassunto delle vostre prestazioni e un punteggio per i nemici colpiti e per il carburante rimasto. Potrete poi inserire il vostro nome nella tabella dei punteggi. Se invece non completate la missione, riceverete un punteggio ma non potrete inserirlo nella tabella. Dopo tutto, siete morti!

La carta di navigazione

Per fare un simulatore di volo per un home computer bisogna fare un difficile compromesso: devono essere giocabili e non troppo complicati. Ace of Aces è certamente abbastanza facile da giocare, la grafica è eccellente e è pieno di piccoli tocchi da maestro. Mi è piaciuto particolarmente il modo in cui gli aerei nemici spariscono tra le nuvole e la possibilità di guardare sopra le ali, continuando a seguire i bersagli mentre cercano di prendervi alle spalle, è molto efficace. Mentre voltate i comandi non rispondono benissimo ma in realtà io non ho mai pilotato un Mosquito. L'unico appunto che si possa fare a Ace of Aces *è che con la quantità di comandi disponibili, sarebbe stato bello se si poteva anche decollare e atterrare. Molto deludente. Ma rimane il fatto che Ace of Aces è una simulazione molto competente che nessun amante di questo tipo di giochi dovrebbe perdere.*

PRESENTAZIONE 96%
Un programma molto ben congegnato, pieno di opzioni e di tocchi opportuni
GRAFICA 90%
Schermi dettagliati e convincenti effetti di volo
SONORO 85%
Un paio di motivetti ragionevoli e alcuni begli effetti sonori, soprattutto il ronzio del motore che è incredibilmente realistico e evocativo
APPETIBILITÀ 90%
È giusto quel che ci vuole se volete provare a fare il pilota
LONGEVITÀ 84%
C'è molto da fare ma può essere ripetitivo
RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 85%
Spendete bene i vostri soldi soprattutto se avete il trip militare
GIUDIZIO GLOBALE 88%
Un programma eccellente a cui manca «quel certo qualcosa» per essere un classico

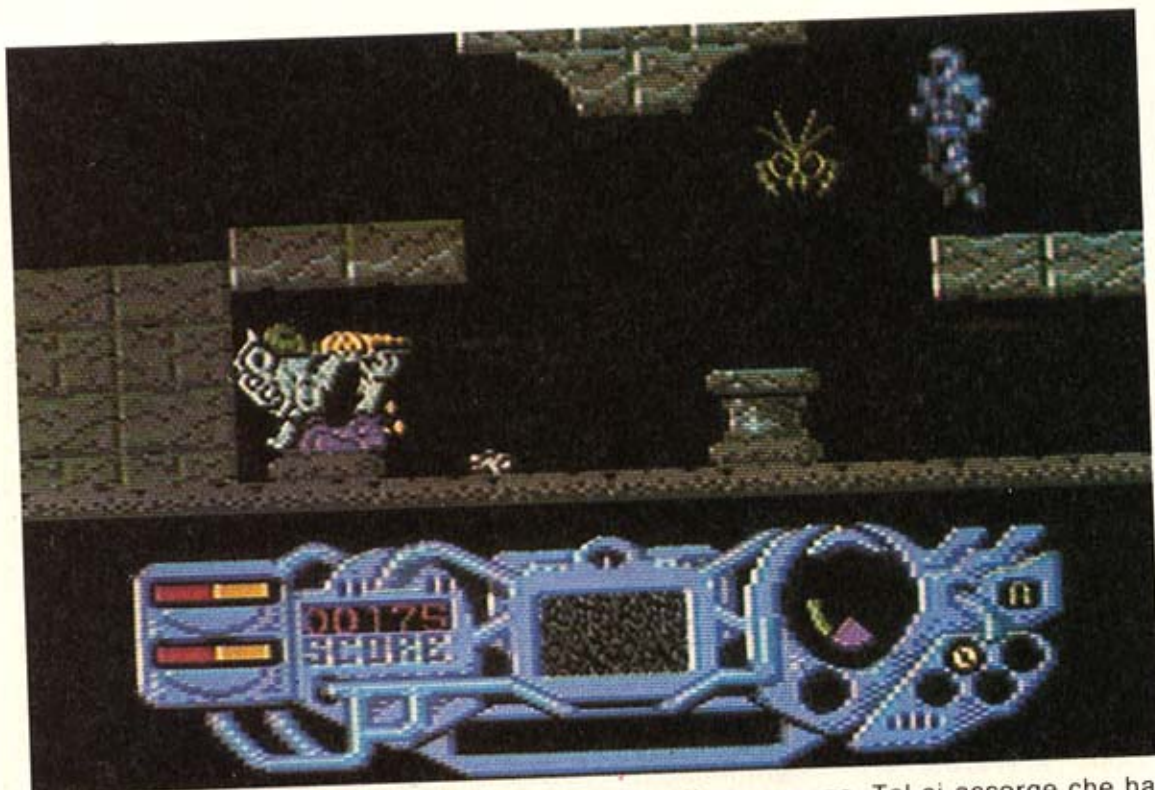
Ace of Aces *è la migliore simulazione di guerra che abbia mai visto.* **Dambusters** *sembrava di grande effetto ma era carente da un punto di vista della giocabilità e* **Desert Fox** *era alle volte un po' inverosimile. L'Accolade sembra aver trovato il giusto equilibrio e ha prodotto un gioco eccellente che offre l'atmosfera e giocabilità. Mi hanno sempre interessato le storie del «Wooden Wonder» e così ho giocato a questo gioco sperando che potesse offrire il brivido del raid aereo con un Mosquito. E lo offre. Vi sentite totalmente assorbiti dal gioco, specialmente quando state dando la caccia a un V-1 o cercate di scappare dalle volute di una squadriglia di ME-109. La grafica è sbalorditiva e gli effetti di volo sopra le nuvole sono superbi.*

L'interno dell'aereo è molto ben disegnato e la vista attraverso il portellone delle bombe quando siete sopra un obiettivo è unica. Il suono vibrante del motore è veramente sbalorditivo: sembra proprio un vecchio bimotore a elica.

Alcuni degli altri effetti sonori però son un po' metallici. Questo è un programma stupendo, che non piacerà certo alla maggioranza dei giocatori ma dovrebberodargli un'occhiata tutti quelli che sarebbero entusiasti di rivivere un raid col Mosquito.

THE SACRED ARMOUR OF AN

Palace Software, cassetta L. 19.900, solo joystick, per C64 e Spectrum

Arcade adventure con oltre cento strabilianti luoghi da esplorare

A solo uno schermo di distanza dalla salvezza della sua razza, Tal si accorge che ha dimenticato di raccogliere un congengo molto importante: la mina.

Arcade adventure con oltre cento strabilianti luoghi da esplorare

Telegiornale della WTV, 15 gennaio 2086. "Oggi, i colloqui di pace tra i settori Nord e Sud, sono stati interrotti dopo che il Nord si è rifiutato di abbandonare le ricerche sulla controversa tuta da combattimento antiradioattiva. Il Sud ha minacciato di interrompere ogni relazione diplomatica se non verranno presi dei provvedimenti immediati".

Telegiornale della WTV, 22 gennaio 2086.

"Il Sud ha rotto le relazioni diplomatiche con il Nord. Fonti non ufficiali affermano che il Sud si è impegnato in un programma di ricerca per una tuta da combattimento antiradioattiva. Le medesime fonti sostengono che chi indosserà la tuta sarà completamente immune a ogni forma di attacco nemico... Giunge in questo momento notizia che i satelliti segnalano un'intensa attività militare del Nord lungo i confini".

Telegiornale della WTV, 25 gennaio 2086.

"Entrambi i governi hanno smentito le notizie di scontri armati lungo il confine Nord/Sud. I portavoce di entrambi le Superpotenze sostengono che non c'è motivo di allarmarsi. Per favore rimanete sintonizzati in attesa di importanti annunci ufficiali".

Trasmissione di tutte le emittenti, 27 gennaio 2086, ore 13.46.

"Hanno appena confermato il lancio di un missile nemico. Mantenete la calma e dirigetevi immediatamente in un rifugio pubblico o privato. Fatelo ordinatamente. Se, nelle vicinanze, non ci sono rifugi trovate un posto sicuro all'interno delle vostre case. Se siete fuori...".

E, come, sappiamo, qui finì la civiltà. Nei mesi che seguirono imperversò un vento radioattivo e i pochi sopravvisuti al disastro si rifugiarono nei loro piccoli, bui e fetenti rifugi scavati nelle viscere della terra. Alla fine la fame li costrinse a salire in superficie. Quando emersero, trovarono un deserto di detriti senza fine, assolutamente privo di vita. Se volevano sopravvivere dovevano guadagnare la campagna... e così i pochi superstiti iniziarono la loro lunga e faticosa marcia dalle città verso la sterile campagna. Molti di loro caddero lungo il cammino ma alla fine un piccolo gruppo trovò una valle dove cresceva della vegetazione, all'ombra di un vecchio vulcano. Passarono i secoli. Le generazioni nacquero, crebbero e morirono e i cambiamenti genetici crearono una razza più forte e resistente. Vivevano con semplicità una vita pacifica nella quale la tecnologia era considerata la radice di tutti i mali perché evocava i dolorosi ricordi della Grande Catastrofe degli antichi e la conseguente lotta per la sopravvivenza.

La pace continuò fino al giorno fatale in cui i cieli ribollirono e si oscurarono per delle strane macchine volanti. Da quei minacciosi veicoli uscirono molte creature vestite stranamente e armate di armi sofisticatissime. Un gruppo di abitanti furono inviati a dare il benvenuto a quegli esseri, ma furono falciati senza pietà da una scarica laser. Le truppe aliene avanzarono e rasero al suolo il villaggio radunando tutti gli uomini abili. Alcuni umani contrattaccarono ma ogni resistenza fu velocemente stroncata a colpi di laser.

Quando ogni resistenza fu domata, i prigionieri furono inviati a lavorare nelle miniere per estrarre i preziosi minerali della Terra e gli alieni stabilirono la loro base nelle volte profonde all'ombra del vulcano, che sovrastava il resto del villaggio.

Ma, all'insaputa degli oppressori alieni, i maschi appena nati venivano allontanati dalle miniere e allevati in campi clandestini. Negli anni a venire, gli furono insegnate le antiche arti marziali e un uomo, Tal, divenne il guerriero più valoroso e intrepido. Gli anziani del campo si riunirono e decisero all'unanimità che Tal avrebbe dovuto intraprendere la missione di salvare la sua razza. Tal fu condotto davanti agli anziani e gli fu consegnata un'antica cianografia sulla quale era disegnata in dettaglio la sacra armatura di Antiriad, la leggendaria tuta da combattimento che rendeva invulnerabile colui che la indossava. Tal fu incaricato di andare nella foresta maledetta sotto il vulcano e di cercare la tuta. Una volta trovatala, dovrà assemblarne le parti vitali e poi entrare nel covo degli alieni e distruggerlo. Partì immediatamente e iniziò così la sua ricerca. La sopravvivenza della sua razza era nelle sue mani...

The Sacred Armour of Anti-

TIRIAD

Dentro il quartier generale alieno. Tal deve combattere contro alcune delizie quali le statue sputafiamme. La macchia indistinta, nell'angolo superiore sinistro dello schermo, è un alieno che ha appena sganciato la sua arma mortale.

riad è un arcade adventure multischermo nel quale vestite i panni di Tal dal momento in cui entra nella foresta maledetta. Può correre a destra o a sinistra (muovendo il joystick nelle rispettive direzioni) e saltare (spingendo il joystick in avanti).
La foresta brulica di creature mutanti, deformate dalle radiazioni, e di guardie aliene. Potete evitarle o ucciderle con uno o due sassi ben lanciati, premendo il pulsante di fuoco. Il contatto con un mutante o con un alieno è letale e fa perdere energia a Tal. Consumando tutta la sua energia, si perde una delle cinque vite a disposizione. Quando Tal trova la tuta può indossarla. Facendo così la riattiva e si accende il pannello di controllo della tuta (situato nella parte inferiore dello schermo). Una volta attivata la tuta, il pannello mostra la quantità di energia rimasta e il livello di energia della tuta (rappresentato da un indicatore a barra), il vostro punteggio, il livello di radiazioni all'esterno della tuta (che aumenta mano a mano che vi inoltrate nella roccaforte aliena) e i componenti che avete raccolto.
Per far funzionare la tuta, infatti, dovete prima trovare quattro diversi oggetti: una mina ad implosione (che va usata per distruggere il quartier generale alieno), dei dispositivi gravitazionali (degli stivali antigravitazionali che vi permettono di muovere la tuta), un negatore di particelle (uno scudo che protegge Tal dagli alti livelli di radiazione del quartier generale alieno) e un raggio pulsar (un laser da utilizzare per far fuori i nemici alieni).
Prima di poter muovere (e usare) la tuta bisogna collocare al suo posto il dispositivo gravitazionale. Questo congegno si trova vicino al luogo dove c'è la tuta e, per prenderlo, basta tirare in giù la leva del joystick quando Tal vi si trova sopra. Sfortunatamente gli altri tre congegni si trovano in luoghi molto meno accessibili.
Una volta che Tal ha sistemato sulla tuta il dispositivo gravitazionale può muoversi ovunque gli sia consentito dall'ambiente circostante. Se viene a contatto con un alieno perde energia e, se il livello di energia scende a zero, la tuta smette di funzionare.
Sparse qua e là ci sono delle cellule energetiche che possono essere utilizzate per rimpiazzare l'energia persa ma sono poche e dislocate una lontana dall'altra e vanno usate quindi con parsimonia. Per fortuna c'è un teletrasportatore che consente a Tal di ritornare alla tuta ogni volta che essa viene lasciata in un luogo inaccessibile.
Ma i problemi non sono finiti. Ci sono: draghi sputafiamme che consumano l'energia della tuta, postazioni di fuoco aliene che sparano costantemente saette laser attraverso lo schermo e creature volanti invincibili che sganciano oggetti metallici su qualunque cosa si muova sotto di loro. Se riuscite a evitare o distruggere tutte queste creature e aprirvi la strada fino al centro nevralgico della base aliena, allora potrete piazzare e innescare la mina che lo distruggerà, liberando così la vostra razza dall'oppressione.

Il raggio pulsar non sarebbe difficile da raggiungere se non fosse per le guardie aliene che sparano palle di fuoco attraverso lo schermo.

Quando ho giocato a Antiriad la prima volta mi sono subito innamorato della grafica. Sembra più un'opera d'arte che la semplice decorazione di un gioco e rende molto bene l'atmosfera. Mi ha veramente impressionato lo stile della Palace che è particolare e mai ripetitivo. Antiriad sembra sviluppare il concetto di gioco di Cauldron ma lo amplia per produrre un gioco eccellente: divertente da giocare e da risolvere. Semplicemente geniale!!

The Sacred Armour of Antiriad è semplicemente magnifico: non ci sono altre parole per descriverlo. Il piccolo fumetto di Dan Malone è stupendo e la storia è estremamente ben congegnata. Vorrei che la Palace ne producesse una versione ampliata con una storia più estesa: sarebbe stupendo! La grafica è veramente meravigliosa e i colori del Commodore sono usati al massimo per creare i più bei fondali che abbia mai visto. Guardate, per esempio, le statue o gli alberi... incredibili! Anche Tal è un classico: ben animato e disegnato benissimo. L'unico disappunto rispetto alla grafica riguarda alcuni sprite monocromatici che sembrano un po' insipidi. Ciò nonostante sono ben animati. Anche il sonoro è bellissimo: con la colonna sonora dello schermo dei titoli che, come in un film, rende magnificamente l'atmosfera del gioco e con alcuni buoni effetti sonori. Il gioco stesso è un «raccoglitutto» che richiede abilità e riflessi, invece che la solita materia grigia. Ci sono molte locazioni per cui è necessario costruirsi una mappa se si vuole finire il gioco. Se state cercando un arcade adventure veramente ben congegnato e raffinato non cercate altrove: questo è tra i migliori in circolazione.

All'inizio è molto divertente giocare a Antiriad, non c'è dubbio. È un programma da professionisti (c'era da aspettarselo dalla Palace) con una presentazione eccellente e la grafica e il sonoro sono di altissima qualità (le statue sono bellissime e adoro le espressioni delle facce sugli alberi). Ma non sono così sicuro della sua longevità. Antiriad è più semplice da giocare di Cauldron o Cauldron II ma mi sembra che gli manchi quel "qualcosa" che mi fa continuare a giocare. Se però amate questo tipo di giochi "a mappa" troverete che Antiriad vale decisamente la pena.

PRESENTAZIONE 97%
Istruzioni insolite ma efficaci. Lo schermo dei titoli e la disposizione sullo schermo dei vari elementi sono eccellenti.

GRAFICA 98%
Incredibile utilizzo dei colori per creare dei fondali strabilianti. Sprite multicolore stupendi: peccato ce ne siano pochi.

SONORO 91%
Una mirabile melodia crea l'atmosfera del gioco e gli effetti sonori la mantengono fino in fondo.

APPETIBILITÀ 95%
È immediatamente irresistibile e giocabile.

LONGEVITÀ 90%
Finire il gioco è un compito veramente duro ma piacevole.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 93%
Programmi ben congegnati a questo prezzo sono mosche bianche.

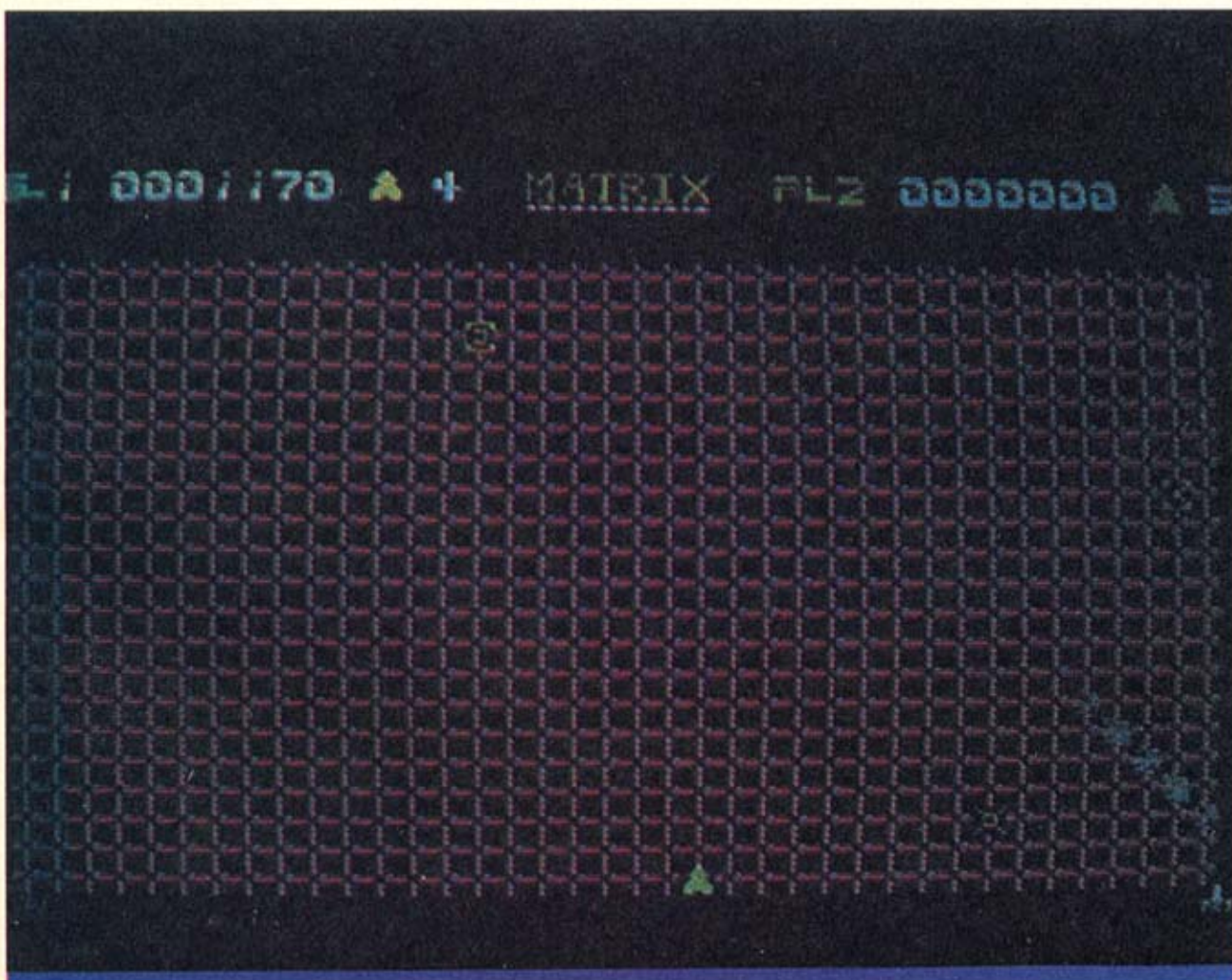
GIUDIZIO GLOBALE 93%
Dalla Palace un altro arcade adventure di prima categoria.

MATRIX E LASERZONE

Ariolasoft, cassetta, L.19.900, joystick, per C16/Plus 4

L'accordo tra l'*Ariolasoft* e Jeff Minter non ha portato solo alla realizzazione di **Batalyx**.
Due classici del programmatore ormai familiare ai lettori di **Zzap!**, praticamente due pietre miliari della breve storia del videogiochi sono stati trasferiti sul C16.
Tutta la filosofia un po' mistica e la velocità dei giochi di Jeff Minter sono in questi due titoli.
Matrix è una specie di *Centipide* spaziale. "*Dieci anni dopo le battaglie dei Grid* — si legge sulla presentazione — *tutti i combattenti, i Gridrunner, sono richiamati al combattimento: i droidi attaccano nuovamente la terra*".
I droidi scendono in fila indiana dall'alto e per linee orizzontali. Due micidiali cannoncini scorrono sui lati dello schermo sparando infallibili raggi laser. Inoltre l'astronave dei *Grid* deve anche evitare delle bombe lasciate cadere.
Matrix comprende ben 20 zone e l'astronave si muove per tutto lo schermo. Non mancano le sorprese studiate dal diabolico *Jeff Minter*. Avanzando nei livelli cambiano le difficoltà ed il tipo di droidi.
Naturalmente non mancano i cammelli. Altra caratteristica tipica di Minter è la presenza di un *Mistery Bonus* di cui bisogna scoprire il meccanismo.
Se **Matrix** è simile a *Centipide*, **Laserzone** è un classico arcade game dove oltre alla prontezza di riflessi è richiesta una certa coordinazione. Il gioco si svolge su un piano di assi cartesiani. Sull'asse delle X e su quello delle Y si muovono contemporaneamente due cannoni laser che sparano di fronte ed in obliquo raggi distruttori. Il loro compito è colpire e disintegrare gli alieni che tentano di entrare in collisione con queste due armi per distruggerle. Anche in **Laserzone** i livelli sono 20 (9 sono selezionabili in partenza) e numerose sono le sorprese ed i trucchi. Un esempio è la possibilità di utilizzare le bombe *electro* simili a quelle di *Defender* che puliscono lo schermo dai nemici.
Chiudiamo con lo slogan riportato nelle istruzioni: "Non fatevi prendere dal panico e divertitevi!".

PRESENTAZIONE 95%
Perfetta in tutti i particolari. Bella confezione, dettagliate istruzioni.
GRAFICA 87%
Un buon lavoro sotto tutti i punti di vista, effetti colorati compresi.
SONORO 95%
Finalmente qualcosa che si può definire sonoro
APPETIBILITÀ 85%
Due ottimi giochi, anche se un po' "datati", rimangono degli ottimi arcade.
LONGEVITÀ 81%
Matrix per il 64 era particolarmente impegnativo. In questa conversione tutto è più semplice ovvero almeno i primi livelli riuscirete a superarli senza difficoltà.
RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 66%
La confezione contiene sempre due giochi.

GIUDIZIO GLOBALE 94%
Ottimi tutti e due. Non dovrebbero mancare in nessuna "biblioteca"!

ASSAULT MACHINE

Nexus, cassetta, L.19.900, joystick, Commodore 64/128

Aprite le orecchie, pulite gli occhiali ed affilate l'intelletto: arriva un nuovo gioco della *Nexus*.

Siamo ormai avanti con gli anni e le squadre d'assalto non esistono più. La mancanza di fondi del governo stellare ha ridotto l'equipaggiamento delle speciali pattuglie di pronto intervento.

Così quando arriva la notizia che su *Targon* un gruppo di fanatici sta costruendo una micidiale arma denominata **Assault Machine**, viene dato l'ordine di intervenire al commando formato dalla navicella spaziale con *Peacekeeper* con a bordo un comandante e 4 droidi.

Il pianeta in passato è stato abitato dai vichinghi stellari e da turbolento e da poco tempo è stato catturato da un'organizzazione criminale chiamata *The Infiltrators*. Il loro obiettivo è vendicare gli antichi abitanti condannati un tempo all'isolamento per le loro razzie. Per questo motivo gli *Infiltrators* stanno installando la micidiale arma sulle 10 isole dell'arcipelago di *Targon*.

Dopo l'antefatto inizia il gioco. Dalla cabina di controllo del *Peacekeeper* il comandante scruta la mappa e sceglie la prima isola da colpire. Quindi lancia l'astronave contenente il droide. La fase più impegnativa del gioco è proprio quella del trasferimento perché evitare la distruzione di astronave e droide non è facile. Gli attacchi nemici sono serrati e la pattuglia deve utilizzare tutte le sue risorse difensive ed offensive per evitare la distruzione. Se il droide riesce nell'ardua impresa di atterrare sull'isola inizia la sua missione di perlustrazione. Avventurandosi nel territorio e difendendosi dagli ulteriori attacchi deve individuare il punto da colpire. Quindi ritorna all'astronave per raggiungere la base e permettere il bombardamento dell'obiettivo.

Le astronavi sono solo tre mentre i droidi sono di quattro tipi ed hanno nomi ispirati a famosi detective come *Bond, Tracy, Holmes e Chan.* All'inizio del gioco ogni droide può essere modificato nella dotazione dell'equipaggiamento utilizzando lo speciale editor contenuto sulla *side B* della cassetta.

Dimenticavamo che la distruzione dell'arcipelago deve avvenire in un certo limite di tempo altrimenti ad essere distrutti saranno il *Peacekeeper* e tutto il resto della Galassia.

Non c'è niente da fare: è più forte di loro e quando quelli della Nexus *realizzano un gioco devono curare tutti i particolari ispirandosi ad un soggetto ben definito e studiando tutti i particolari del gioco neanche fosse una sceneggaitura. Molte volte abbiamo il sospetto che questa nuova software house nata dalla fuga dalla* Monolith *sia una casa di produzione cinematografica mancata. Questo studio non guasta anche se molte volte si preferisce curare il contorno del gioco tralasciando la sua giocabilità.*

Se in **N.E.X.U.S.** *avevamo particolarmente apprezzato questo aspetto, in* **Assault Machine** *non possiamo sostenere lo stesso anche perché questa volta la storia è più debole e meno originale.*

PRESENTAZIONE 94%
Sempre splendida la confezione ad astuccio. Le istruzioni sono incomplete anche se la traduzione in italiano inserita in ogni copia offre un piccolo aiuto in più.

GRAFICA 75%
Piena di fascino esotico la mappa, ben definite le sagome dei droidi. Appena sufficiente lo schermo di Trasferimento con l'astronave che si muove solo a mezza luna.

SONORO 71%
Manca la musica ma gli spari e le esplosioni sono di buon effetto.

APPETIBILITÀ 88%
Non nascondiamo che il gioco affascina ed attira l'attenzione.

LONGEVITÀ 68%
Purtroppo dopo un po' delude per la ripetitività e la difficoltà di certi movimenti.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 72%
Vale più il concetto che il gioco.

GIUDIZIO GLOBALE 70%
Assault Machine ha la pretesa di legare strategia all'azione. Purtroppo i *Magnificent Seven*, il gruppo che lo ha realizzato non è riuscito a sviluppare ed approfondire lo spunto da cui è nato il gioco.

1942

Elite, cassetta, L.19.900, Tastiera/Joystick, per Spectrum, Commodore 64, Amstrad, C16/Plus 4

Il millenovecentoquarantadue è stato anche l'anno della battaglia nel Pacifico. La marina statunitense contava su una flotta di portaerei come base di appoggio per le incursioni in campo nemico. I Giapponesi invece avevano come punto di forza un'aviazione con a capo dei piloti irriducibili e pronti a tutto, anche a fare i kamikaze.

Il gioco, realizzato originariamente per i *coin-up* dalla Copcom, è una specie di ***Commando*** aereo dove un caccia statunitense si avventura in territorio nemico con la speranza di sopravvivere e distruggere il maggior numero di aviogetti nemici. ***1942*** è costituito da 24 *stage* ognuno delimitato da una portaerei. Il paesaggio varia di volta in volta e si passa dal mare aperto, agli atolli di origine vulcanica. L'aereo si muove per tutto lo schermo e può anche invertire momentaneamente la direzione. Inizia la missione decollando dalla prima portaerei ed armato di una semplice mitragliatrice. Lungo il percorso si possono recuperare delle speciali capsule chiamate POW che migliorano il potenziale bellico del caccia.

L'aviazione nemica è composta da aerei grigi e rossi più alcuni apparecchi di grosse dimensioni che richiedono più colpi per essere distrutti.

I primi sono i più facili da abbattere mentre quelli rossi volano in formazione e fanno di tutto per entrare in collisione col vostro aereo.

L'Elite ce l'ha fatta a realizzare un'altra conversione da un gioco da bar di buon livello. Nella versione per il Commodore 64 ha addirittura esagerato nella difficoltà con aerei nemici che sparano all'impazzata e fanno di tutto per entrare in collisione.

Anche la versione per lo Spectrum è ottima con un numero di livelli superiore a quella del Commodore.

Al termine di ogni *stage* vi viene assegnato un bonus corrispondente alla percentuale di aerei nemici colpiti. Se riuscite a concludere tutte le 24 fasi, il gioco ricomincia da capo ad un livello più impegnativo.

PRESENTAZIONE 87%
Splendido lo schermo di caricamento. Le istruzioni non sono molto dettagliate ma forse è una cosa voluta visto che si tratta di un arcade.

GRAFICA 81%
Buona definizione ed ottimo uso dei colori.

SONORO 77%
Una musica carina ma un po' troppo ripetitiva non vi lascia un attimo.

APPETIBILITÀ 88%
Buona conversione, è molto difficile sopravvivere

LONGEVITÀ 81%
Vi è piaciuto **Commando**? Allora **1942** non vi deluderà

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 78%

GIUDIZIO GLOBALE 81%
Un arcade impegnativo che non lascia un minimo di respiro. La minima distrazione la pagherete a caro prezzo. Siamo sicuri che fioccheranno i record per Video Match.

ARENA

Lothlorien per Spectrum, cassetta, joystick e tastiera, L.19.900

Siamo nel 2017, anno più anno meno, e la Terra ha bandito ogni tipo di guerra da tutto il globo. Il risultato è davvero strepitoso per un mondo, come quello attuale, in cui non c'è stato un solo giorno di pace dalla fine della seconda guerra mondiale.
Eppure è proprio così: nel ventunesimo secolo, sulla Terra, non c'è più guerra, con buona pace di mercenari, fabbricanti d'armi e colonnelli bizzosi.
Non che non ci siano problemi o controversie tra le nazioni, sia ben chiaro, il fatto è che ora vengono "democraticamente" risolte in un'Arena.
Spieghiamoci meglio. Il Consiglio Mondiale delle Nazioni Unite ha stabilito che, dall'anno 2000 in avanti, le dispute tra gli Stati debbanno essere decise da un confronto armato tra due squadre di carri armati in un fazzoletto di terreno ben delimitato, l'Arena appunto.
La soluzione forse non è troppo ortodossa dal punto di vista etico e non rappresenta altro che una moderna trasposizione degli spettacoli che avevano reso famosi i gladiatori romani (il combattimento, tra l'altro, è trasmesso in Mondovisione), ma se non altro è pratica, concreta, e limita al minimo indispensabile gli spargimenti di sangue. Questa è la situazione nel 2017, e questa è dunque la sostanza di **Arena**, un gioco futuribile proposto dalla Lothlorien che segue le vie meno tradizionali dei giochi di guerra.
Arena è dunque un *wargame*, ma non di quelli classici, anche se sui temi di questo filone fonda buona parte della sua meccanica.
Il gioco è basato sullo scontro tra due fazioni, ciascuna rappresentata sul campo di battaglia da sei carri armati. I carri sono rappresentati e collocati sul campo di battaglia alla maniera dei wargame tradizionali. L'area dell'Arena è un classico ambiente, visto dall'alto, fatto di strade, boschi e case. Ai due lati opposti del rettangolo di gioco sono disposti i sei carri, rappresentati da inconfondibili contrassegni neri. In questo frangente il comandante di una delle due squadre può prendere e mettere in atto le decisioni tattiche che il gioco richiede. Si tratta così di stabilire la collocazione dei mezzi sul campo e i loro spostamenti. Non c'è nessun obiettivo di tipo tradizionale da conquistare. Scopo del gioco è semplicemente quello di distruggere i sei carri avversari nel tempo a disposizione, o almeno di eliminarne il più importante, il carro–comando, che sfortunatamente però non può

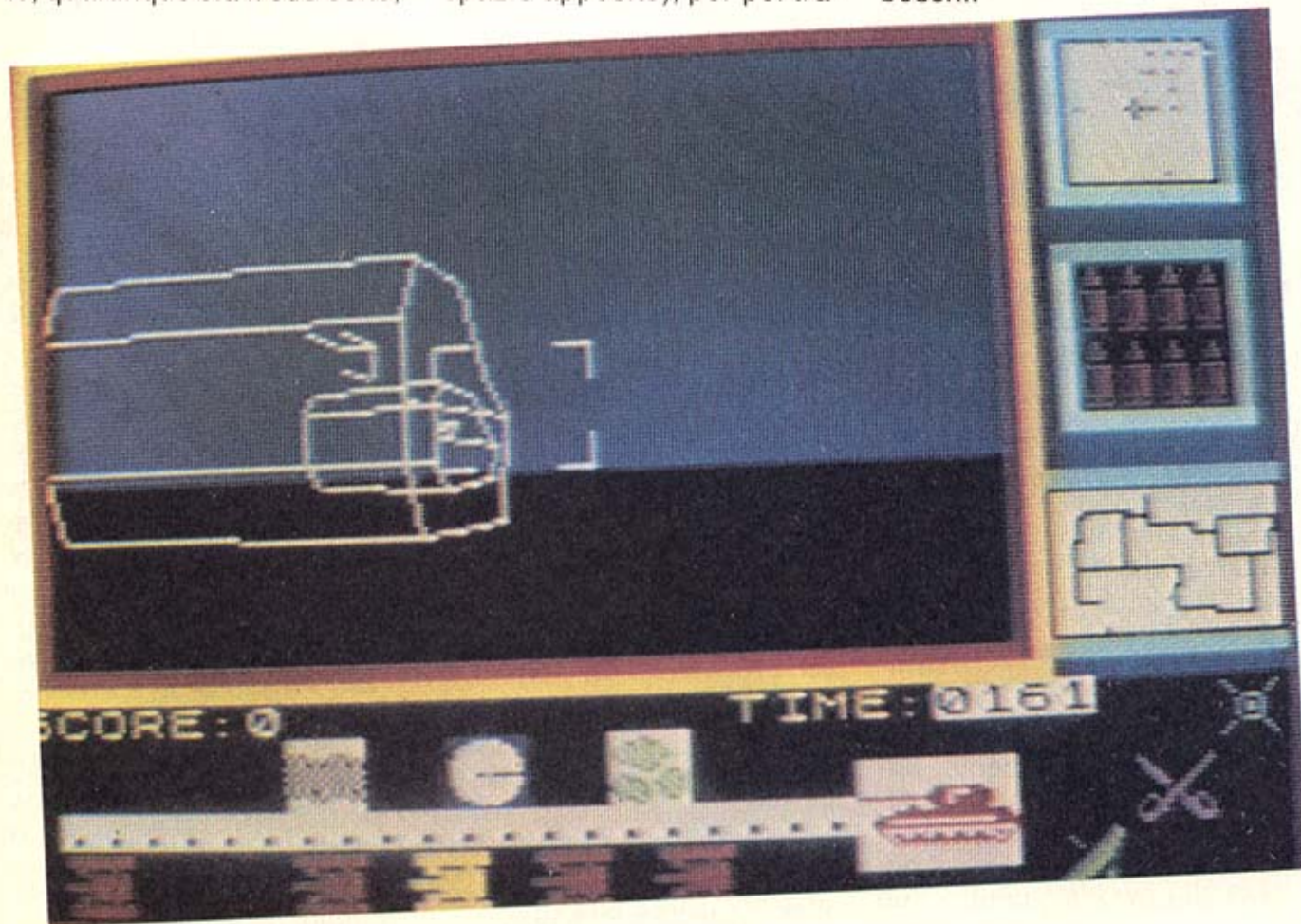
essere identificato in alcun modo. L'altro comandante, computerizzato, farà altrettanto, e ben presto i carri delle opposte fazioni entreranno in contatto. A questo punto si passa alla parte dinamica del gioco La scena dalla mappa si sposta direttamente all'interno dell'abitacolo del carro in zona di battaglia. La vista è molto simile a quella del vecchio classico da bar **Battlezone**.
Grafica vettoriale e prospettiva tridimensionale in un surreale sfondo blu e nero vi consentono di immedesimarvi senza indugi nella situazione ad alto rischio in cui vi trovate. Il carro nemico è nei paraggi: voi dovete scovarlo e colpirlo prima che lui riesca a fare altrettanto. L'azione è molto ben realizzata, soprattutto perché riesce a ricreare perfettamente il clima di ostilità della battaglia. Al termine del combattimento, qualunque sia il suo esito, non resta che ritornare alla mappa strategica della situazione per scovare un nuovo duello in cui cimentarsi fino alla nemesi totale di uno dei due contendenti.

Lo schermo è quasi per intero occupato dall'area dedicata di volta in volta alla rappresentazione della mappa e della battaglia carro contro carro. Il restante spazio invece è occupato da una serie di icone che governano le funzioni fondamentali del gioco.

La dinamica di **Arena** è piuttosto semplice, purché riusciate ad assorbirne i meccanismi, e diventa automatica con appena qualche ora di pratica.

Sostanzialmente si tratta di scegliere di volta in volta il carro con cui operare, provvedere al suo spostamento ed al rifornimento di munizioni (per questo c'è uno spazio apposito), per poi trasferirsi sulla fase di tipo arcade ogni qual volta si minaccia un combattimento con un mezzo avversario.
I carri con cui cimentarsi possono essere scelti in un lotto di sei tipi differenti, ciascuno con proprie caratteristiche in termini di di affidabilità e potenza di fuoco.
Come abbiamo già affermato il più importante di tutti è il carro–comando (il numero uno), che va difeso e protetto da tutti gli altri, ma soprattutto ben nascosto in qualche posto sicuro, come un gruppo di case, per esempio.
Per il resto tutto è demandato alla vostra abilità strategica ma soprattutto alla vostra buona mira, quella che sino ad ora vi ha salvato dalle più orribili invasioni spaziali. Qui la faccenda è un po' diversa, ma se già **Battlezone** non vi creava problemi allora **Arena** diventerà solo una divertente passeggiata tra i boschi.

Il tentativo di mescolare ambiente e situazioni tipiche di un wargame con un meccanismo vivacizzante di tipo arcade divertente e stimolante è sicuramente lodevole ed apprezzabile se non è riuscito del tutto, perché nè la parte wargamistica nè quella dinamica sono state trattate con eccessiva cura.
Ad ogni buon conto il gioco ha indubbie qualità e piace; eppoi, con quello che passa il convento in materia di questi tempi, conviene tenerselo stretto.

PRESENTAZIONE 92%
Le opzioni di gioco e lo schermo di presentazione sono nella media, mentre le istruzioni finalmente sono all'altezza della complessità del gioco.
SONORO 82%
Abbastanza di atmosfera e nel complesso azzeccato.
APPETIBILITA' 81%
Non aspettatevi di riuscire a giocarlo senza prima avere letto le regole!
LONGEVITA' 94%
Se riuscite a superare l'impatto iniziale vi farà compagnia per molto tempo.
RAPPORTO QUALITA'/ PREZZO 85%
Buono, ma senza esagerare.
GIUDIZIO GLOBALE 84%
Lo avrei preferito meno facile e più complesso, ma come prima lezione di video–guerra va più che bene.

FINDERS KEEPERS

Mastertronic, cassetta, L.6.600, joystick/tastiera, per C16/Plus 4

Siamo nell'era feudale. Il *Magico Cavaliere* ha ricevuto l'incarico di trovare un regalo per la principessa *Germitrude*, la figlia dello sbadato e squattrinato re di *Isbisima* che si è fatto trovare impreparato alla vigilia del compleanno della prediletta.
Ha inizio una ricerca dei tesori sparsi all'interno del castello di Sprinteland abitato da personaggi incredibili che fanno di tutto per diminuire l'energia del cavaliere. Il *Magico Cavaliere* deve raccogliere gli oggetti e quindi scambiarli con denaro od altri oggetti trasportati dai mercanti.
Sullo schermo avete la stanza in cui vi trovate con la relativa descrizione. Rispetto alla versione originale manca la percentuale delle stanze visitate mentre sono presenti gli indicatori dei soldi in possesso, del valore dei doni che avete raccolto, dell'energia ed il numero di vite. Sostanzialmente **Finder Keepers** è fedele alle precedenti versioni e ne mantiene anche la varietà e l'ironia.
Sono previste due possibili soluzioni finali: quella classica portando soldi e regali al re oppure quella più inconsueta e bizzarra con la fuga dal castello con il malloppo. In questo caso l'importante è trovare l'uscita giusta per evitare la vendetta del re che non saprà più a chi dare in sposa la figlia che, con il nome che si ritrova, viene rifiutata da tutti.

PRESENTAZIONE 60%
Confezione essenziale forse anche troppo soprattutto per le istruzioni.

GRAFICA 80%
Buona e simile a quella delle altre versioni. Manca solo qualche dettaglio ma sono piccoli particolari che non influenzano il gioco.

SONORO 10%
Assenza assoluta della musica. Le solite pernacchie a cui ci ha abituato il C16

APPETIBILITÀ 61%
Un tipo di gioco che impegna sempre ed affascina...

LONGEVITÀ 63%
...e vi farà giocare a lungo.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO 85%
Ottimo risultato con poca spesa.

GIUDIZIO GLOBALE
Per gli amanti del genere *cerca/raccogli/getta* un'ottima realizzazione. Se già conoscevate le prime versioni, non troverete particolari differenze.

GHOST'N'GOBLINS

Elite, cassetta, L.19.900, joystick, per C16

Yie Ar Kung-Fu è uno dei tanti giochi da bar sulle arti marziali usciti qualche tempo fa. Su uno sfondo variabile, il nostro guerriero affrontava diversi avversari armati n modo diverso.
Nella conversione per C16, gli avversari sono 8 caricabili dalla cassetta 4 per volta. Così, una volta superati i combattenti Kung-Fu *Buchu, Star, Nuncha e Pole*, si caricano i successivi. Non fatevi trovare impreparati al termine di questa operazione perché la battaglia inizierà immediatamente e rischierete di perdere inutilmente l'unica vita che vi è rimasta. Infatti, passando alla seconda fase, si perdono tutte le vite risparmiate durante i primi quattro combattimenti. Questa in pratica l'unica difficoltà del gioco!
Yie Ar Kung-Fu è molto semplice anche se non permette errori. Le sagome dei combattenti sono talmente approssimative che non c'è alternativa tra l'attacco e la difesa: l'unica è colpire a più non posso utilizzando i due colpi più micidiali: il calcio alle gambe ed il pugno in faccia.

PRESENTAZIONE 89%
Bella confezione ed istruzioni molto dettagliate

GRAFICA 30%
Gli scenari sono carini. Pessimi i movimenti e la definizione dei combattenti.

SONORO 15%
Assolutamente insignificante.

APPETIBILITÀ 20%
Terribile. Non si capisce nulla, basta premere furiosamente il pulsante di sparo anche se non si è a contatto diretto con l'avversario per vincere l'incontro

LONGEVITÀ 15%
Il continuo caricare i dati dalla cassetta è un ulteriore fattore negativo anche se la procedura è abbastanza veloce.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO 14%
Se proprio li volete spendere...

GIUDIZIO GLOBALE 28%
Iniziamo a pensare che questa macchina non sia adatta per certe conversioni.

FRANK BRUNO'S BOXING

Elite, cassetta, L.19.900, tastiera, per C16/Plus 4

Frank Bruno è stato uno dei campioni di pugilato ad aver offerto la propria immagine per un videogioco.

Frank Bruno's Boxing è un gioco simpatico e divertente, una versione un po' pazza ed al limite del regolameto della boxe.

La visione del ring è la solita dalle spalle del protagonista con il contendente di fronte.

Sul tabellone dell'incontro è possibile distinguere le immagini digitalizzate dei due contendenti, lo score, il bonus, il tempo che manca al termine (l'incontro si disputa in una sola ripresa di 3 minuti), la barra energia e quella del *Ko* che indica quando è il momento di sferrare un uppercut. Un pugile vince la sfida dopo il *Ko*. I colpi difensivi ed offensivi a disposizione di *Frank* sono 8.

Gli sfidanti del pugile inglese sono tre (nelle altre versioni sono 8).

Fortunatamente non è stato inserito *Ravioli Mafiosi* mentre sono rimasti *Canadan Crusher, Flyng Long Chop e Andrea Puncheredov*. Ciascuno ha una sua fisionomia ed un colpo segreto: il pugile giapponese per esempio è molto agile e sferra dei micidiali calci mentre quello sovietico è solito dare delle testate. I diversi pugili sono caricati uno alla volta e per affrontare il successivo bisogna aver sconfitto il precedente.

PRESENTAZIONE 70%
Istruzioni chiare anche se qualche consiglio in più non avrebbe fatto male.
GRAFICA 90%
Non c'è da lamentarsi. I risultati ottenuti in questa conversione sono ottimi.
SONORO 50%
Forse gli effetti sonori sono un po' troppo metallici. L'incontro è tra due pugili e non tra due droidi.
APPETIBILITÀ 75%
Buona l'animazione ed ogni incontro è impegnativo al punto giusto.
LONGEVITÀ 56%
Peccato che i pugili siano solo tre. Con un piccolo sforzo potevano esserne inseriti altri.
RAPPORTO QUALITA'/ PREZZO 75%
Una divertente e piacevole boxe
GIUDIZIO GLOBALE 82%
Finalmente un buon risultato.

YIE AR KUNG-FU

Imagine, cassetta, L.19.900, joystick, per C16/Plus 4

Ghost'n'Goblins, il famoso arcade da bar realizzato dalla Capcom, la casa che ha realizzato anche **1942 e Commando**, è ora disponibile anche per il C16.

Ad essere sinceri questa conversione non entusiasma.

La mancanza di musica e la diminuzione dei nemici potrebbero anche passare inosservate.

Non sfuggono invece alcune grossolane soluzioni tecniche.

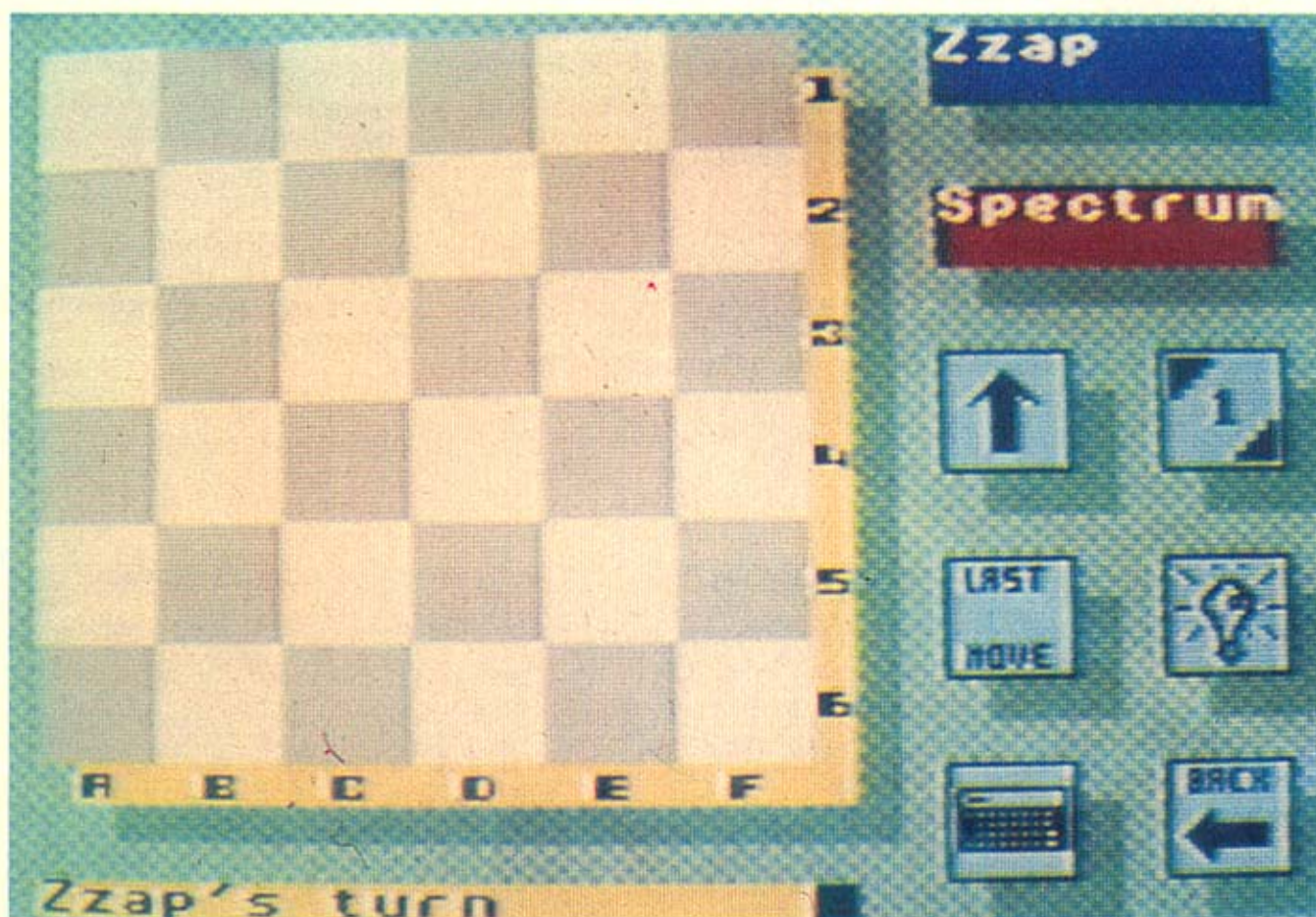
Per esempio gli zombi sono definiti con approssimazione e gli sprite quando compaiono sullo schermo corpono il fondo. Stesso effetto quando il cavaliere cammina tanto da dare l'impressione che stia camminando in un prato con l'erba alta.

Non mi aspettavo certo un gioco simile a quello da bar ma non prevedere la perdita dell'armatura è come togliere la capriola in **Impossibile Mission**. Sarò un tradizionalista ma un gioco senza il cavaliere che rimane in mutande non dovrebbe nemmeno chiamarsi **Ghost'n'Goblins**.

Altra mancanza è data dalla presenza di una sola arma e dall'impossibilità del cavaliere di inchinarsi. Questo comunque non è importante perché non c'è nulla da evitare. Praticamente nemici sono solo gli zombie nel primo schermo ed attaccano in modo abbastanza prevedibile. Paradossalmente **Ghost'n'Goblins** può anche appassionarvi e se non vi fate distrarre da queste assurdità tecniche giocherete qualche partita nella speranza di scoprire quanti schermi sono stati inseriti.

PRESENTAZIONE 80%
Forse è la cosa migliore, visto che è uguale a tutte le altre.
GRAFICA 30%
Lo sfondo ed il cavaliere meritano la sufficienza. Le note negative sono per gli zombi e l'animazione in generale.
SONORO 25%
Se si escludono alcuni effetti, praticamente non esiste
APPETIBILITÀ 40%
Fare punti in questa versione di **Ghost'n'Goblins** è ancora più semplice che nelle altre...
LONGEVITÀ 35%
...ma alla fine diventa anche noioso
RAPPORTO QUALITA'/ PREZZO 12%
Troppo per quello che offre.
GIUDIZIO GLOBALE 32%
Una domanda: ma valeva la pena realizzare un gioco senza il fascino dell'originale.

THINK!

Ariolasoft per Spectrum
joystick e tastiera, cassetta, L.19.900

Per riuscire, nel ventesimo secolo, ad inventare un gioco basato su scacchiera e pedine non derivato direttamente da qualche antico e più illustre predecessore ci vuole davvero coraggio. E il coraggio, alla Ariolasoft, non solo non manca, ma va anche premiato, visto che con ***Think***! sono riusciti a produrre un gioco da tavolo semplice, intelligente e soprattutto originale.

Think! ha per la verità qualche affinità con l'antico ***Tic–Tac–Toe*** ed ancor più con quel vecchio gioco che qui da noi era stato commercializzato con il nome di ***Forza Quattro***, ma è cosa di poco conto.

Il gioco è facilissimo da capire, quasi banale, ma è difficilissimo da dominare.

C'è una classica scacchiera in formato ridotto di 36 caselle in cui due giocatori posizionano, a turno, delle pedine. Le pedine devono essere inserite dal lato basso e da quello destro del quadrato e provocano, una volta collocate, lo spostamento di tutta la fila di pezzi posizionati sino ad allora sulla linea di inserimento (orizzontale e verticale). Lo scopo del gioco è quello di formare una fila di quattro pedine, comunque disposte, orizzontalmente, verticalmente, od anche in diagonale.

Vi sembra un gioco facile? Errore! ***Think***! richiede doti logiche non comuni ma soprattutto una capacità di valutazione strategica della situazione di partita che neanche un gioco complesso come la dama è in grado di sollecitare.

Le ragioni di questa difficoltà stanno nel già accennato fatto che tutta la fila in cui è stato effettuato l'inserimento di un nuovo pezzo si sposta di una casella provocando così reazioni a catena e cambi di situazione assai difficili da valutare d'acchito.

Il fascino del gioco, inutile nasconderlo, sta proprio in questo.

Alla Ariolasoft poi hanno fatto le cose in grande, costruendo tutta una teoria che va ben al di là del gioco in senso stretto ew che offre la possibilità di costruire partite sempre diverse, classiche o a tempo, di impostare e risolvere problemi di gioco, ma anche di farsi aiutare dal computer a capire non solo le regole, ma anche la complessa logica che è alla base del gioco.

Una programmazione sofisticata ed accurata, unita ad un numero impressionante di opzioni, ivi compresa la possibilità di giocare contro avversari umani o computerizzati, completano poi il tutto e candidano ***Think***! ad occupare con pieno merito un posto di rilievo accanto a dama e scacchi computerizzati, con il dovuto rispetto, naturalmente.

Non vi nego che **Think**! *mi piace, e anche molto, anzitutto perché è un gioco intelligente ed impegnativo pur essendo molto semplice nelle sue regole fondamentali, e poi perché gode di una programmazione accurata, ricca di particolari e molto user—friendly.*

Questo programma è uscito l'anno scorso, e non ha avuto un grande successo, anche se lo meritava, soprattutto perché è dedicato ad una fascia molto particolare di utenti, quelli che per intenderci si dedicano con passione ai giochi da tavolo. È dunque un bene che oggi venga rilanciato ad un prezzo di favore, con la speranza che possa essere rivalutato ed apprezzato per il suo reale valore, che è molto elevato.

PRESENTAZIONE 91%
È molto ben fatta, con opzioni di gioco a non finire ed istruzioni, anche video, esaustive e funzionali.

GRAFICA 81%
Necessariamente limitata dalla struttura del gioco, è comunque buona e ben definita, con effetti in "rilievo" che si fanno notare.

SONORO N.C.
Non c'è nulla che valga la pena di essere valutato, nonostante gli sforzi.

APPETIBILITA' 49%
Il gioco può essere apprezzato solo da chi si sente già predisposto al genere.

LONGEVITA' 88%
Se imparate a giocarlo non vi pentirete di averlo acquistato.

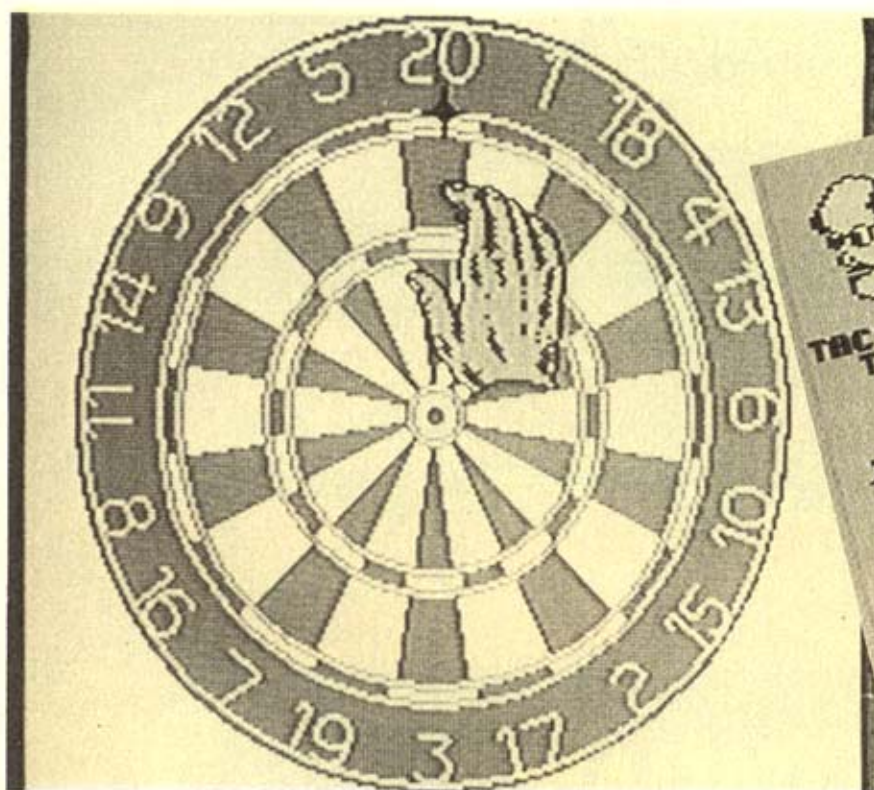
RAPPORTO QUALITA'/ PREZZO 94%
Per quello che costa oggi è come comprare una berlina al prezzo di un'utilitaria.

GIUDIZIO GLOBALE 89%
Un'ottima alternativa a dama e scacchi, ma anche a **Rambo**.

180

Mastertronic Added Dimension, cassetta L.9.900, joystick o tastiera, per C64

Quest'ultimo titolo della Mastertronic vi offre la possibilità di giocare a freccette contro uno di otto avversari controllati dal computer o contro un giocatore in carne e ossa. In entrambi i casi si gioca secondo le regole dei professionisti: si inizia da 501 e ogni giocatore a turno tira tre freccette nel tentativo di raggiungere, per primo, lo zero.
Durante il gioco, controllate una mano che si muove davanti al bersaglio. Muovendola nella posizione desiderata e premendo il pulsante di fuoco si tira la freccetta. Più a lungo tenete premuto il pulsante, più forza avrà il lancio e più in alto si conficcherà la freccetta. Il punteggio viene calcolato automaticamente, ma tocca a voi decidere qual è il miglior modo di portare a termine il gioco.
L'opzione a un giocatore si gioca su tre set e ogni set si svolge al meglio di tre partite. Una volta che avete tirato, lo schermo cambierà mostrando il turno del vostro avversario. Il suo punteggio viene quindi sottratto al totale e poi sarà di nuovo il vostro turno. Se riuscite a battere il vostro avversario, andate alle semifinali che si svolgono nello stesso modo. Se poi siete veramente bravi ci sono le finali...
Fortunatamente, se il gioco si rivela troppo difficile, è disponibile un'opzione d'allenamento nella quale non avete avversari ma solo un limite di tempo: vi viene dato un minuto per colpire ogni numero del bersaglio in ordine decrescente dal 20 all'1.

Odio il gioco delle freccette: è ancor più banale del calcio o del biliardo. Però, con mia grande sorpresa, ho trovato molto divertente giocare a 180, soprattutto contro un avversario in carne e ossa. Non credo che possa mantenere l'interesse a lungo e non credo che sia un acquisto indispensabile però, per sole 9.900 lire, vale la pena dargli una seconda possibilità.

Ho sempre pensato che una versione elettronica delle freccette fosse una perdita di tempo: dopotutto un bersaglio e una scatola di dardi non costano più di quanto costi, in media, un videogioco. Ciò nonostante la Mastertronic ha deciso di affrontare il dubbioso mercato delle freccette e se ne è uscita con un prodotto sorprendentemente buono. 180 è proprio un giochino divertente con una grafica molto carina e alcuni motivetti veramente belli. Il gioco è estremamente giocabile e, anche se la mano traballa leggermente, con un po' di esercizio potete muoverla nella giusta posizione e tirare la freccetta dove volete... beh, quasi sempre. Il mio unico appunto al gioco riguarda i giocatori controllati dal computer: in molte occasioni il mio avversario ha infilato una serie perfetta e mi ha fatto fuori in men che non si dica!! Ciò nonostante è un gioco molto piaceole, soprattutto quando si gioca in due 180 è d'obbligo per chi è troppo pigro per andare a riprendersi le freccette dopo averle tirate.

180 è esattamente ciò che dovrebbe essere un gioco di freccette: una buona dose di divertimento e molta eccitazione. Il sonoro è buono, specialmente il tonfo un po' sordo della freccetta che si infilza nel bersaglio. Anche la voce sintetizzata che annuncia "cento ottanta" non è male. La scelta di tre varianti, per un gioco di freccette, è buona e l'opzione a due giocatori viene utile come modo d'allenamento alternativo. 180 mi piace immensamente e non esisto a raccomandarlo a chiunque desideri fare una partitina a freccette.

PRESENTAZIONE 75%
Istruzioni sufficienti e opzione per uno o due giocatori.
GRAFICA 64%
Il bersaglio e la mano son ben disegnati ma gli altri elementi grafici sono appena sufficienti.
SONORO 65%
Un paio di motivetti di Dave Whittaker accompagnano allegramente il gioco.
APPETIBILITA' 81%
Immediatamente giocabile.
LONGEVITA' 62%
I giocatori controllati dal computer sono molto bravi e l'opzione a due giocatori garantisce un lungo divertimento.
RAPPORTO QUALITA'/ PREZZO 76%
È pieno di emozioni a buon mercato.
GIUDIZIO GLOBALE 70%
Non è fantastico ma è divertente.

AVVENTURE TUTTE IN ITALIANO

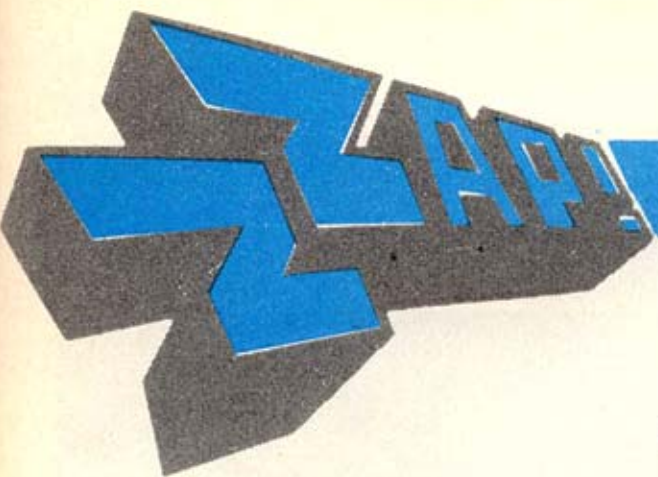
EXPLORER

TRE PER C 64/128
E TRE PER MSX

N° 1
NOVEMBRE 1986
L. 10.000

CBM 64/128
e
MSX

TERRY JONES

non perdetele!

Adventure

Una completa guida mensile curata dal famoso Mago Merlino per tutti coloro che preferiscono digitare comandi piuttosto che dimenare joystick.

MEDAGLIA D'ORO

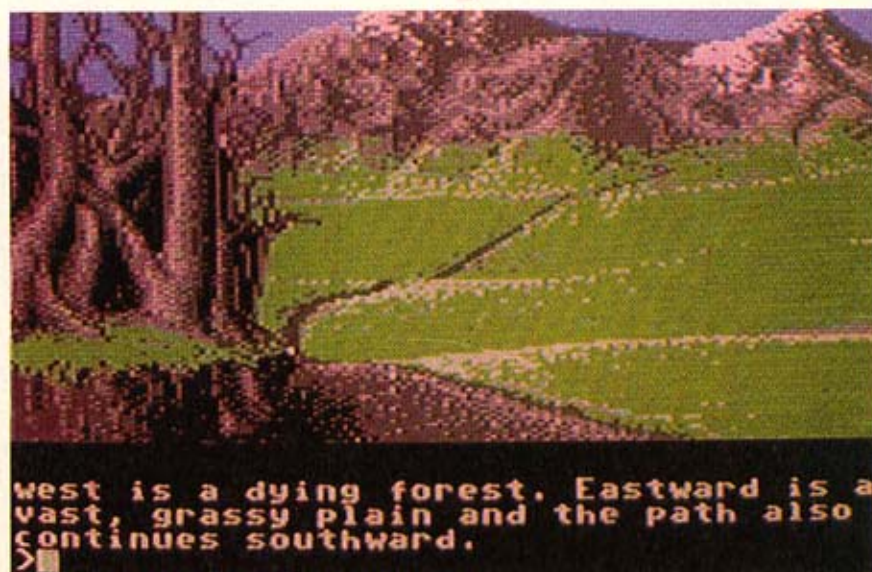
THE PAWN

Rainbird (Magnetic Scrolls) Solo disco L.29.000 per C64, Atari ST

L'Infocom è da tempo il *leader* indiscusso delle avventure su disco, quindi è strano che la prima vera sfida al dominio di questa società arrivi da una società prima sconosciuta chiamata Magnetic Scrolls, distribuita da Rainbird.

The Pawn ha già avuto un grosso successo di critica e di pubblico sui micro a 16 bit. Ora è riapparso sotto forma di conversione per gli 8 bit e potete vedere voi stessi quanto sia stato fatto bene.

La persona che più ha a che vedere col gioco è Anita Sinclair, una fan da lungo tempo della Infocom che ha sempre detto che avrebbe scritto un'avventura solo se avesse potuto essere di qualità comparabile. **The Pawn** è il risultato dei suoi sforzi e la sua apparizione su Atari St e Amiga ha creato scompiglio. Anche il mercato americano, notoriamente difficile da conquistare e viziato dalla facilità di reperimento dei titoli Infocom è rimasto colpito da questo primo sforzo della Magnetic Scrolls.

Il programma è su due dischi e viene descritto come un'avventura testuale con alcune pagine grafiche come "extra". Questo si chiama non dire il vero, quantomeno. La trentina di pagine grafiche che accompagnano il gioco sono state disegnate da un'artista straordinario, Bob Stevenson, e sono le migliori mai viste in un gioco di questo genere. La pagina grafica a pieno schermo "cala" sopra il testo e rende l'atmosfera ancor più evocativa, nonostante rallenti un po' il gioco ad ogni accesso al disco. Se questo vi dà fastidio, potete togliere le immagini o farle apparire velocemente in modo "cameo" nell'angolo superiore dello schermo destro (una bella pensata).

Dopo essere diventati involontariamente il personaggio principale del gioco, questa è la prima immagine che appare ai vostri occhi. Verdi e tranquilli pascoli ai piedi del Kilimanjaro.

Può comunque succedere che passiate un paio d'orette a guardare la confezione ancor prima di caricare il gioco. La

confezione è una scatola lucente, dimensioni A5, comprendente un racconto, degli indizi cifrati, una guida al gioco, una guida alla versione Commodore, un manifesto e due dischi. Il valore della confezione è molto alto. Il racconto è molto divertente da leggere e narra le scellerate stramberie dei membri della corte di Kerovnia e dei vari personaggi e delle loro ambizioni politiche e personali...

Ed è qui che voi entrate in scena. Siete stati rapiti dal vostro mondo e catapultati in Kerovnia proprio nel momento di maggior disordine sociale. Da qui in poi, siete soli.

Il primo personaggio che probabilmente incontrerete è l'esiliato mago Kronos. Egli vi dà un messaggio da consegnare al re.

Le foreste misteriose sono il simbolo di molte grandi avventure. Questa nasconde più di un segreto dietro la sua corteccia...

All'inizio, questa sembra essere lo scopo del gioco, ma in realtà, la consegna del messaggio è una bazzecola che vi fa guadagnare pochi punti. Dopo di che, siete libero di vagare per il regno e decidere quale sarà la vostra prossima mossa.

Durante le vostre peregrinazioni, incontrerete un mucchio di strani personaggi e accadimenti, come l'avventuriero che cavalca un cavallo senza zampe; Honest John, il commerciante, un tipo difficile da trattare; il triste e silenzioso uomo di neve che sta a guardia della torre di ghiaccio e il misterioso guru delle colline. L'interazione con questi personaggi è sorpendentemente dettagliata ma il tentativo di decifrare i loro indizi cifrati vi provocherà spesso dei gran mal di testa.

Eviterei anche di combattere con loro poiché sono un osso duro.

Mentre state vagabondando per il regno, potrete incontrare occasionalmente una linea punteggiata rossa sul terreno, accompagnata da una serie di cartelli che avvertono che la linea indica i limiti dell'avventura e che nessun oggetto può

Per provarvi che l'abbiamo giocato veramente... non potete arrivare a queste stupende pagine grafiche per caso. Sappiatelo! Ci vuole un po' della solita materia grigia...

essere portato al di là della linea. Il vostro personaggio indossa un bracciale di metallo che, apparentemente, non può essere rimosso.
Essendo un oggetto, vi costringe a restare dentro i confini del regno di Kerovnia. Una finezza.
Nonostante la presenza di diverse pagine grafiche di alta qualità, le descrizioni delle locazioni sono scritte con squisitezza e sono alla pari con quelle dei giochi Infocom o Level 9. In alcuni casi sono addirittura superiori. Anche il parser consente al giocatore di creare costruzioni tremendamente complesse e la risultante libertà d'espressione sfida i limiti del gioco. Le risposte sono spesso spiritose ma solitamente ben pensate e il vocabolario è enorme.
Un vecchio come me ha raramente la possibilità di dare una Medaglia d'Oro e sono stato tentato a farlo con **The Pawn**. Ha comunque prevalso la discrezione, poiché anche un mirabile lavoro come questo può avere i suoi difetti. E infatti li ha. In certe locazioni, è possibile muoversi in un *loop* teoricamente impossibile. In un caso, ho cercato di uscire da una stanza e mi sono trovato lo stesso testo che c'era quando sono entrato in quella locazione eppure il gioco mi diceva che ero fuori dalla stanza. Un'altra volta, una cosa simile è successa sul lato di una montagna. Inoltre, alcuni degli indizi cifrati erano fisicamente troppo lunghi per l'*input buffer*, facendomi infuriare.
Una della parti migliori del gioco è quella dei suggerimenti. Alla fine del racconto c'è una serie di enigmi con risposte in codice.
Digitando "HINT" vi apparirà una risposta che vi chiederà il codice particolare scritto sul libretto. Questi codici sono tremendamente lunghi spesso, una volta digitati, si rivelano essere nient'altro che "spintarelle criptiche" nella giusta direzione. Ancora peggio, una risposta può essere: "Devi avere più punti per scoprirlo". Dopo aver perso cinque minuti a digitare attentamente i codici! Beh, credo che sia una bella lezione per chi stia cercando di barare!
Il gioco guadagna dei punti anche per la *routine* di protezione. Il gioco può essere copiato se seguite alla lettera le istruzioni, ma se riprendete un gioco salvato il computer vi sottopone ad un piccolo test che si basa sull'esistenza del racconto così da assicurarsi che avete una copia legale del gioco. Avete tre possibilità prima che succeda qualcosa di veramente spiacevole...
Quello che è difficile da ricordare è che questo è il primo gioco di una nuova società. In alcuni casi è un po' inconsistente, in altri, possono saltar fuori dei piccoli bug. Ma il gioco verrà ricordato come un classico, nonostante i difetti. E giustamente. **The Pawn** è una delle migliori avventure grafico-testuali di quest'anno e vi terrà attaccati alla vostra tastiera per un bel po'. Non perdetelo.

ATMOSFERA 94%
INTERAZIONE 96%
LONGEVITÀ 97%
RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 94%
GIUDIZIO GLOBALE 96%

... e guardate cosa vi aspetta sulla cima. Non fatevi ingannare dall'apparenza di questo uomo di neve.

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS

Infocom/Activision, solo disco L.29.000 per C64

Un noto editore di periodici è apparso recentemente via trasmissione olografica nella grotta di Barba Bianca per chiedergli la sua opinione su **Leather Goddesses of Phobos**, l'ultimo titolo della quasi Divina Infocom.
Cosa pensavo di questo gioco? Avevo scoperto qualche cosa di... SCONCIO? Cosa avevo fatto con la Gorilla Femmina? Infine, piuttosto stranamente, chiese se era un buon gioco.
Stranamente perché la gente non chiede molto spesso se i giochi Infocom sono o no buoni. Si chiedono soltanto se dargli 95% o 96% e quali aggettivi superlativi usare "Geniale", "Magnifico" o forse *"Out of the Madons"* se conoscono Franz Di Cioccio. Il fatto è che non ci sono quasi mai dubbi su un gioco Infocom; ma in questo caso i dubbi ci sono, così il Mago è corso a comprare una copia e l'ha caricata. Il lettore privilegiato di questa rivista potrà ora leggere l'opinione del Saggio...
Il gioco è Geniale, Magnifico e Out of the Madons. Ecco di cosa si tratta. Siete stati — e potete essere sia maschi che femmine in questo gioco, grazie a Dio, quindi per una volta il Mago può rivolgersi all'intera popolazione italiana e non solo agli uomini, come invece avviene sempre — catturati dalle **Leather Goddesses of Phobos** (ovvero le Dee in Pelle di Phobos, ndr) che vi invitano a prender parte al loro programma di ricerca scientifica.
Se avete mai visto fotografie di quelle sfortunate scimmie nei laboratori con quegli orribili tubi che gli vengono fuori dalle orecchie, allora avrete un'idea di quello che le Dee in Pelle hanno in serbo per voi, se non che i tubi vengono fuori da qualche altra parte del corpo che non staremo qui a menzionare e a cui il gioco, pietosamente, allude soltanto. Ovviamente, quindi, lo scopo del gioco è di resistere da veri uomini (o da vere donne) alla tentazione di divertirsi e fuggire, salvando, così facendo, l'umanità.
Nel gioco voi e il vostro compagno (anche lui *scappato alla prigionia*) viaggiate per l'universo, per mezzo di convenientissimi buchi neri (che so-

no semplicemente dipinti per terra), collezionando oggetti e cercando di non farvi uccidere o di incappare in altri inconvenienti.

La facilità con la quale ci si può spostare da un pianeta all'altro, grazie a questo sistema di viaggio, rende possibile una gran varietà di scenari, ma il Mago trova che questo sia il punto più debole del gioco. A me piacciono le avventure che si svolgono in un solo luogo geografico e poi lo sviscerano in dettaglio, creando così una irresistibile e vivida "sensazione di presenza". Non che le locazioni di **LGOP** non siano descritte vividamente: penso solo che essere una *volta su Marte e la volta dopo miliardi di anni luce altrove è un po' sconvolgente*. Penso che uno dei punti di forza di giochi come **Colossal Cave** e **Price of Magik** sia il loro concentrarsi su una struttura geografica generale divisa in molte parti, invece che dividere la storia su molte strutture generali con poche locazioni ciascuna. Naturalmente, il *praser* di **LGOP** è al solito livello dei giochi Infocom, compresi gli OOPS e i commandi complessi. Nessuno ancora ha realizzato un *parser* come questo: ho paura che è ancora avanti anni luce rispetto a qualunque tentativo fatto su entrambi i lati dell'Atlantico, con la possibile eccezione di *The Pawn*.

Penso che quello che ha colpito il Mago, è che l'autore non ha ceduto alla tentazione di essere facilmente sconcio rischiando così di indebolire la struttura stessa del gioco. Gli enigmi sono come ce li si aspetta da un gioco Infocom e c'è abbastanza sostanza e logica di gioco da giustificare il solito alto prezzo di listino Infocom.

La trama

Un bravo ed esperto *game designer* come Steve Meretsky e uno scenario piuttosto rischioso sono una combinazione esplosiva in grado di dar vita ad un gioco con un bel po' di passaggi insoliti, ma fondamentalmente **LGOP** non è che un altro eccellente *adventure* nel tradizionale stile Infocom.

Per risolvere il gioco dovete trovare otto diversi oggetti e cioè:

1. Un normale frullatore
2. Sei piedi (2 metri, ndr) di canna di gomma per innaffiare

3. Un paio di balle di cotone
4. Un angolo di 82 gradi
5. Un fanale di una qualunque Ford del 1933
6. Un topo
7. Una foto di qualunque dimensioni di Douglas Fairbanks
8. Una copia della guida telefonica di Cleveland

Non è difficile trovare questi oggetti ma, come nei giochi di Scott Adams, non vi sarà facile riuscire a prenderli materialmente. E poi, può anche darsi che dopotutto non vi servano a nienet! Se uno stupido maniaco (o una stupida maniaca) del jogging vi desse una scatola di fiammiferi con sopra scritta una lista degli oggetti suddetti, dicendovi che con quell'armamentario egli/ella salverebbe il mondo, ci credereste?

Il sesso...

Okay, alcuni dei personaggi di questo-gioco sono un pochettino piccanti. Ma questo è veramente il massimo che succede e non c'è niente che scandalizzerebbe mia nonna. Se questo è un sollievo o una delusione dipende da che tipo/a siete.

I tre livelli di gioco, Tame, Suggestive e Lewd hanno due effetti principali sul gioco. Il primo è su quello che il programma stamperà sullo schermo. Con TAME avete brevi descrizioni e niente che possa essere interpretato come sconcio (a meno che non siate degli sporcaccioni). SUGGESTIVE è praticamente lo stesso di LEWD ma esita un po' sui dettagli più intimi.

Con LEWD avete il testo intero (che non è, poi, gran che) e spesso riporta descrizioni più lunghe. Per questa ragione, anche se siete un parroco, raccomando di giocare sempre nel modo Lewd.

In secondo luogo, il secondo effetto principale dei vari livelli consiste nell'incremento del vocabolario accettato dal parser. Nel modo TAME certe parole non saranno capite. Nel modo LEWD, quasi sicuramente lo saranno, anche se è da vedere se digitare questi comandi (non specificati in questa rivista per famiglie) sia divertente.

Inoltre, bisogna dire che il modo LEWD cambia l'INTERPRETAZIONE di certe parole. Ad esempio, *se LECCATE un Gelato nel modo TAME non c'è problema. Invece, se LECCATE un gelato nel mondo LEWD vi consiglio di accertarvi che sia maggiorenne.*

L'introduzione all'inizio del gioco fa intendere che il programma possa suscitare qualche reazione da parte di qualche bigotto.

Francamente, penso che sia molto improbabile. Anche se non capisco cosa ci possa essere di male in un po' di sesso pulito in un gioco. Così com'è, tutto quello che c'è nel gioco è pulito e non c'è alcuna attività sessuale che possa disturbare i minorenni, Compratelo pure senza problemi, Genitori.

Lo spirito...

C'è molto spirito nel gioco. Inevitabile, visto che il signor Meretsky, autore di **Sorcer** e **Hitch-Hikers**, è una persona di spirito. Sono felice di poter dire che gran parte dello spirito NON si basa su battute sporche o basse insinuazioni (benché, nel modo LEWD, alcune di queste siano molto divertenti). Per esempio, quale altro gioco darebbe una risposta come questa?

«Annoda la canna all'interruttore»

«Hai annodato la canna! A 40 secondi dalla fine del terzo quarto (trattasi di football americano, ndr) **il punteggio è canna 17, giocatore 17!!! Ma, siamo seri, gente, non si può annodare la canna.**

E se siete stanchi delle risposte, troverete dello spirito anche nella descrizione delle locazioni. Ecco una delle migliori secondo il Mago:

— ...Ti senti a disagio mentre lo Scienziato Pazzo chiude la porta alle tue spalle e disintegra la chiave in una tinozza di acido.

Vi troverete sicuramente a disagio!

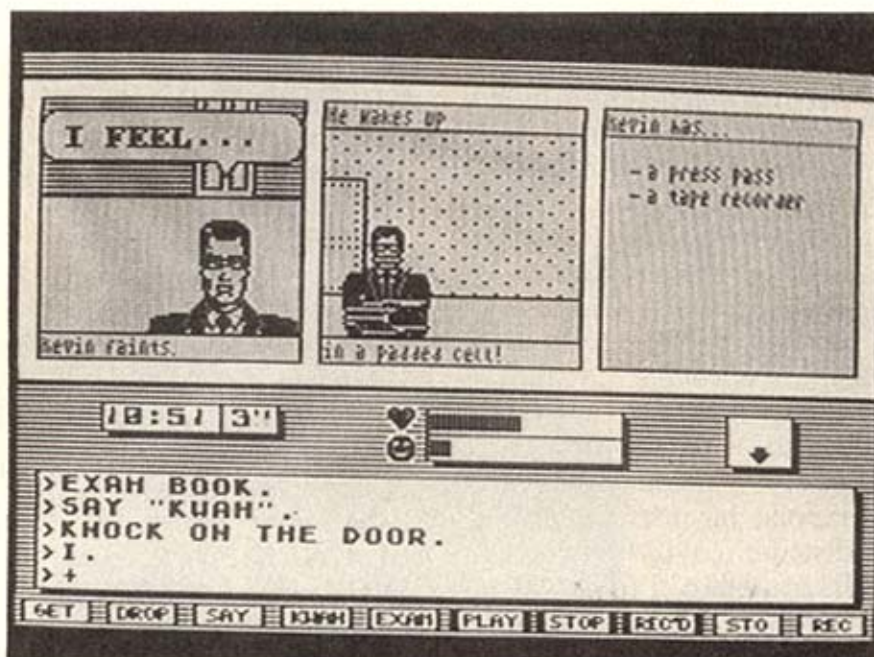
ATMOSFERA 89%
INTERAZIONE 94%
LONGEVITÀ 93%
RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 89%
GIUDIZIO GLOBALE 91%

KWAH!!

Melbourne House, cassetta L.19.900. Per C64, Spectrum

Vi ricordate **Redhawk**? Bene, il gioco a "striscie" a scorrimento orizzontale è di nuovo tra noi. Ed è meglio del primo titolo della serie, che il Mago non aveva considerato molto favorevolmente. Questa volta mi sono fatto prendere dal gioco, in cui l'eroe Kevin cerca di scoprire qualcosa del suo passato e così facendo consegna alla giustizia un malvagio dottore.

I miglioramenti del gioco sono: primo, una maggiore rapidità nel disegnare la grafica e una migliore e più dettagliata qualità delle immagini; secondo, una migliore struttura di gioco con una mappa ben disegnata e con enigmi più logici; terzo, obiettivi più chiari all'interno di una trama non incasinata da meschini energumeni, arresti e da una esagerata fiducia nei superpoteri di Kevin.

Se i programmatori potessero cancellare il maggiore difetto (vedi sotto) del sistema, avrebbero in effetti tra le mani qualcosa di molto buono. Tanto per rinfrescarvi la memoria o informarvi, nel caso non abbiate mai visto **Redhawk** lo schermo è diviso in due: nella parte superiore ci sono tre pannelli con tre immagini come nelle striscie dei fumetti.

Le immagini mostrano la locazione nella quale vi trovate e i personaggi; digitando i comandi nella finestra del testo le immagini si spostano da destra a sinistra, lasciando spazio per nuove immagini come se steste leggendo un giornaletto a fumetti. A causa dei limiti del processore 6502 l'effetto è ancora un po' "legato", ma è velocizzato al punto da migliorare effettivamente il gioco, eliminando quell'impressione di programma amatoriale che si aveva nel primo titolo.

Ci sono anche dei tocchi di classe: se, ad esempio, digitate qualcosa come "SAY KWAH", allora dal personaggio Kevin (che voi controllate) scaturisce una nuvoletta in tipico stile fumetto all'interno della quale appaiono le parole. Se il vostro messaggio non sta tutto dentro in una volta, allora scorre lungo la nuvoletta.

Per quanto riguarda la trama, Kevin — come nel gioco precedente — può trasformarsi nel suo super alter ego dicendo semplicemente "KWAH". In questo secondo episodio viene fatto miglior uso di questa possibilità. Ad esempio, c'è un punto nel gioco in cui il giovane Kevin è legato e imbavagliato e quindi non può dire altro che MMMGGGGPHHH... o mugugni simili. Una cosa del genere avrebbe dovuto esserci già nel primo gioco! Ciò nonostante c'è ancora qualcosa che non va. Il parser, francamente, è pessimo. Come sempre in questi programmi dove si cerca di inserire grafica, cronometri su schermo e altre innovazioni, bisogna trascurare qualcosa. E in **Kwah!!** quello che è stato trascurato è la parte del programma che capisce quello che digitate. Potete muovervi solo in quattro direzioni, il vocabolario è ridotto, e il sistema è pieno di inconsistenze. Ad esempio, digitate "PULL LEVER" (tira la leva) in una stanza dove non c'è nessuna leva e il programma risponde "Cosa devo fare con la leva?". Se perseverate, alla fine, dopo avervi fatto perdere tempo, ammetterà che non c'è nessuna leva.

Peggio ancora della limitatezza del vocabolario, è il modo in cui il parser cerca di farvi intendere che può capire più di quello che è effettivamente in grado di capire. Trovate uno "small gap" (una piccola fessura) in una porta e allora digitate "LOOL THROUGH GAP" (guarda nella fessura), Il programma risponde "LOOK THROUGH WHAT GAP?" (guarda in quale fessura?) e quindi voi digitate "LOOK THROUGH THE SMALL GAP" (guarda nella piccola fessura) per sentirvi rispondere dall'infuriato parser "Small confuses Kevin" ([la parola] piccola confonde Kevin).

E via dicendo. Forse il sistema sta veramente tirando al massimo le capacità del computer o forse i programmatori non sono ancora riusciti a risolvere certi problemi. Quale di queste due teorie sia quella vera determinerà se questo sistema di gioco ha un futuro o se **Kwah!!** è il massimo che possiamo aspettarci. Così com'è, vale il prezzo richiesto ma niente di più. Se però lo ricevete come regalo allora vale la pena giocarlo.

ATMOSFERA 55%

INTERAZIONE 50%

LONGEVITÀ 60%

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 55%

GIUDIZIO GLOBALE 60%

"Giochi veramente le aventure dopo averle recensite? Quali e quante avventure hai risolto?"
Diversi lettori hanno posto queste domande al Grande Saggio sulla sua vita privata e il suo valore. Certo che gioco le avventure dopo che le ho recensite, anche se, ad essere onesto, non ne gioco molte. E personalmente non ne ho risolte molte. La ragione è semplice. Subito dopo che ho messo le mani su un gioco, la casella si riempie di decine di lettere che mi dicono come finirlo! E quando fai questo lavoro hai appena finito di esaminare un'avventura che ecco ne arriva subito un'altra. Comunque gioco spesso le avventure della Infocom e credo che giocherò anche a *Leather Goodesses of Phobos*. Il gioco che preferisco e che mi diverto a giocare tutt'ora, due anni dopo essere stato pubblicato, è *Suspect* della Infocom.
Un lettore padovano **Michele Tognon**, afferma di aver battuto un record, quello delle lettere spedite e mai pubblicate ("ben tre!!!" scrive l'illuso). Caro Michele, credi che due sole lettere spedite e mai pubblicate possa essere un record per i lettori di ZZAP? Ah, non sai con che insensibile redazione hai a che fare!!! Ad ogni modo, mi hanno passato la tua lettera perché risponda alle domande che mi riguardano, cosicché loro non debbano rispondere a quelle che li riguardano (chi sono loro?, ma quelli della redazione, naturalmente). Veniamo quindi alle tue domande
" 1) Sapete se qualcuno ha intenzione di distribuire in Italia il Graphic Adventure Creator? 2) Il GAC a quanto pare può costruire solo avventure in inglese. Nel nº 5 di ZZAP! Avete scritto che ...e un programma molto interessante per coloro che intendono scrivere avventure in italiano... Mi spiegate questo dilemma?
Come il Mago ha già scritto — perché farlo ripetere — nessuno, che si sappia, ha intenzione di distribuire il GAC in Italia, quindi o ti rivolgi all'Incentive come da indirizzo pubblicato oppure *nada, nothing, rien.* Per quanto riguarda il secondo quesito, il Mago è molto sorpreso che lettori giovani e svegli facciano simili domande. Caro Michele, dato che il GAC è un "creatore d'avventure", sei tu che, scrivendo l'avventura, digiti sul computer le parole che vuoi, italiane, inglesi o padovane che siano. Ecco spiegato il dilemma.

CONTATTI DIRETTI

Per essere pubblicati in questa rubrica scrivete il vostro indirizzo e/o numero di telefono e i titoli dei giochi in cui siete disposti ad offrire aiuto o per i quali avete bisogno di consigli.
N.B. Rispettate i vostri compagni d'avventura. Offrendo aiuto, essi si impegnano in modo considerevole e meritano sia la vostra gratitudine che la vostra considerazione. **NON** telefonate mai dopo le 22.00 (prima se specificato dopo il numero telefonico) e includete **SEMPRE** una lettera affrancata col vostro indirizzo se volete una risposta per posta.

AIUTO CERCASI

Shadowfire, Quake Minus One, Frankie G.T.H., Karateka, Entombed, Miami Vice, Kentilla, Mercenary, Spellbound — Chiunque sia riuscito a terminare o, per lo meno, ad arrivare vicino alla soluzione di queste avventure è scongiurato di mettersi in contatto con il sottoscritto.
Andrea Campanini, Via F.lli Rosselli 45, 47100 Forlì. Tel. 0543/68044 (ore pasti)
The Forth Protocol — Cerco qualcuno che possa aiutarmi a risolverlo.
Massimo Gasperini, Via Primaticcio 131, 20147 Milano
Spellbound — Cosa devo fare dopo aver raggiunto l'ascensore?
Arcana e Equinox — Cerco qualsiasi aiuto.
Marco Riva, Via Dante 22, 20050 Triuggio (MI). Tel. 0362/970287
Dare to win — Come posso uscire dalla stamza del ragno gigante?
Roberto Piga, Via A. Celiberti 37, 70023 Gioia del Colle (BA)
Asylum — Cerco aiuto per risolverlo.
Paolo De Santi, Vicolo Musonello 2, 31033 Castelfranco Veneto (TV)

AIUTO OFFRESI

Aztec Tomb, The Hobbit, Spiderman, Hulk, Borrowed Time, Lords of the Rings, Seas of Blood, RedHawk, The Case of the Mandarin Murder, Fools Gold.

Gianluca Franceschini, via Arrigo Davila 74, 00100 Roma. Tel. 06/ 7828871
Hulk, Spiderman, The Hobbit, Dallas Quest, Robin of Sherwood, Worm in Paradise, Terror Molinos, Hampstead, Lord of Midnight, Mindshadow, Sherlock, The Fourth Protocol.
Valerio Mariani, Via Trieste 2, 20054 Nova Milanese (MI). Tel. 0362/ 44338
Gianluca Consonni, Via F. Trabattoni 83, 20038 Seregno (MI). Tel. 0362/ 231448.

ADVENTURE CLUB E BBS

Hai il modem? Collegati tutte le sere dalle 22.30 alle 07.00 al nodo 7 del CBM Net, la rete più potente di BBS in Italia (che dovrebbe cambiare, o aver già cambiato, il nome in Amiga Data Bank). I parametri di trasmissione sono: None 7/ 1.
Stefano Malaisi, Via Marsala 31, 40126 Bologna. Tel. 051/235492.

I consigli del Mago

Ecco qui una scelta di consigli. Il Mago gradirebbe farvi sapere che la Sezione dei consigli sarà completamente revisionata, ingrandita e ridisegnata nei prossimi numeri. Se avete qualche suggerimento su come vorreste vederla e su quello che dovrebbe contenere, scrivetemi presso ZZAP! ecc, ecc. Vi ascolterò.

Kentilla
Esaminate il *dungeon* per trovare la cera (WAX)
The very big cave Adventure
Aprite il cassetto (OPEN DRAWER) per trovare la chiave rossa (RED KEY)
La Colonna Rossa (RED PILLAR) è l'unica uscita per la 2° parte
Lasciate cadere il tronco (DROP LOG) per attraversare il baratro
Borrowed Time
Il barman può fare molto di più che servirvi da bere.
Spaventatelo.
Escape from Pulsar 7
Bloccati nello sfogo per l'aria (AIR VENT)? Saltate (JUMP)
Redhawk
Date il vaso (GIVE VASE) al curatore
Nelle fogne (sewers), andate N, U, U
Circus
Fate schioccare la frusta (CRACK THE WHIP) davanti al leone per far apparire qualcosa.

SERVIZIO NOVITÀ SOFTWARE

MASTERTRONIC

COMMODORE 64	LIT.
039 FORMULA 1	6.600
042 DEMONS OF TOPAZ	6.600
044 INTERNATIONAL VOLLEYBALL	6.600
047 WING COMMANDER	6.600
048 HOLLYWOOD OR BUST	6.600
049 PIPELINE	6.600
050 STREET SURFER	6.600
051 PANTHER	6.600
052 MOLECULE MAN	6.600

C 16/PLUS 4	LIT.
315 STREET OLYMPICS	6.600
316 FINGERS MALONE	6.600
317 OBUDO	6.600
318 ONE MAN & HIS DROID	6.600
319 SPEED KING	6.600
320 FINDERS KEEPERS	6.600
322 VIDEO MEANIES	6.600
323 POD	6.600
342 KANE	6.600

MSX	LIT.
601 SPACE WALK	6.600
602 FINDERS KEEPERS	6.600
603 CHILLER	6.600
604 FORMULA 1	6.600
605 MOLECULE MAN	6.600
606 SPEED KING	6.600
607 OCTAGON SQUAD	6.600

SPECTRUM 48 K	LIT.
436 SKY RANGER	6.600
438 TICKET TO RIDE	6.600
439 VIDEO OLYMPICS	6.600
440 MOLECULE MAN	6.600
441 VEGAS POKER	6.600
442 OCTAGON SQUAD	6.600
443 VOLLEYBALL (Bump, set, spike)	6.600
444 STORM	6.600
445 PIPPO	6.600
446 KANE	6.600
2002 TERMINUS	6.600
2001 SPEEDKING II	6.600

ATARI 130/800	LIT.
230 ACTION BIKER	6.600
231 ONE MAN & HIS DROID	6.600
232 VEGAS JACKPOT	6.600
233 VIDEO POKER	6.600
234 KIKSTART	6.600
236 S.W.A.T.	6.600
237 BACK TO REALITY	6.600
238 CRYSTAL RAIDER	6.600
239 MOLECULE MAN	6.600
2200 MASTERCHESS	6.600
2201 XCEL	6.600
2202 UNIVERSAL HERO	6.600

AMSTRAD	LIT.
220 FINDERS KEEPERS	6.600
221 CHILLER	6.600
222 NONTERRAQUEOS	6.600
223 LOCOMOTION	6.600
224 SOUL OF A ROBOT	6.600
225 FORMULA 1	6.600
226 ONE MAN & HIS DROID	6.600
227 CAVES OF DOOM	6.600
270 MOLECULE MAN	6.600
274 SPEED KING	6.600
286 APPRENDICE	6.600
2100 BACK TO REALITY	6.600

MAD

COMMODORE 64	LIT.
080 THE LAST V8	9.900
081 THE GOLDEN TALISMAN	9.900
082 MASTER OF MAGIC	9.900
083 SPELLBOUND	9.900
084 COUNTDOWN TO MELTDOWN	9.900
085 ICE PALACE	9.900
086 SOCCER	9.900
087 NINJA	9.900
088 HOLE IN ONE	9.900
089 180	9.900
2300 ZUB	9.900

COMMODORE 16	LIT.
330 BANDITS AT ZERO	9.900

MSX	LIT.
331 KNIGHT TIME	9.900

SPECTRUM 48 K	LIT.
130 SPELLBOUND	9.900
131 KNIGHT-TYME	9.900
132 SPORT OF KINGS	9.900
133 DELTA WING	9.900
136 CONQUEST	9.900
137 MASTER OF MAGIC	9.900
2500 ZUB	9.900

ATARI 130/800	LIT.
240 THE LAST V8	9.900
241 SPELLBOUND	9.900
242 NINJA	9.900

AMSTRAD	LIT.
283 KNIGHT TYME	9.900
284 SOCCER	9.900
285 THE GOLDEN TALISMAN	9.900
257 CONQUEST	9.900
2600 ZUB	9.900

MEGAGIOCHI

COMMODORE 64	LIT.
702 ELITE Firebird	49.000
703 REVS Firebird	49.000
704 MUSIC SYSTEM Firebird	49.000
706 URIDIUM Hewson	19.900
716 KNIGHT GAMES English	19.900
739 SOLO FLIGHT II US Gold	25.000
740 LEADERBOARD US Gold	19.900
741 SILENT SERVICE US Gold	25.000
759 UCHI MATA Martech	19.900
780 BEYOND FOREST FORBIDDEN US Gold	19.900
784 FIST II Melbourne Hse	19.900
786 INFILTRATOR US Gold	19.900
787 KNIGHT RIDER Ocean	19.900
788 ACROJET US Gold	19.900
789 WORLD GAMES US Gold	19.900
790 SUPER STAR (PING PONG) US Gold	19.900
793 W.A.R. Martech	19.900
795 MIAMI VICE Ocean	19.900
796 PARALLAX Ocean	19.900
797 SUPER CYCLE US Gold	19.900
799 PAPER BOY Elite	19.900
800 GHOSTS'N GOBLINS Elite	19.900
903 DRAGONS LAIR S. Project	19.900
904 IRIDIS ALPHA Hewson	19.900
905 SKI WRITER (Word Processor) Mastertronic	39.000
906 TIME TRAX Mind Games	19.900
907 ASTERIX Melbourne Hse	19.900
910 HACKER II Activision	19.900
911 ALLEY CAT Hewson	19.900
912 GAME MAKER Activision	29.000
915 SANXION Thalamus	19.900
916 THAI BOXING Anco	19.900
917 1942 Elite	19.900
918 CHAMP BASKETBALL Activision	19.900
919 PRODIGY Electric Dreams	19.900
920 TRAIL BLAZER Gremlin	19.900
921 VIETNAM US Gold	19.900
922 LEADERBOARD TOURNAMENT US Gold	11.900
923 HIGHLANDER Ocean	19.900
924 THEY SOLD A MILLION III Hit Squad	19.900
925 ANTIRIAD Palace	19.900
926 ACE OF ACES US Gold	19.900
927 GALVAN Imagine	19.900
928 KETTLE Alligata	19.900
929 ASSAULT MACHINE Nexus	19.900
930 IT'S A KNOCKOUT Ocean	19.900
932 GLIDER RIDER Quick Silva	19.900
933 WARRIOR II Nexus	19.900
934 MOVIE MONSTER US Gold	19.900
935 BOULDERDASH CONST. SET Data Byte	19.900
936 YIE AR KUNG II Imagine	19.900
937 SCOOBY-DOO Imagine	19.900
938 BREAKTHRU US Gold	19.900
939 TARZAN Martech	19.900
940 BAZOOKA BILL Melbourne Hse	19.900
941 HIGHWAY ENCOUNTER Vortex/Gremlin	19.900
942 KWAH Melbourne Hse	19.900
943 KAYLETH US Gold	19.900
GAUNTLET US Gold	19.900
COBRA Ocean	19.900
XEVIOUS US Gold	19.900
LEGEND OF KAGE Imagine	19.900
MAG MAX Imagine	19.900
TERRA CRESTA Imagine	19.900
AMERICA'S CUP US Gold	19.900
DONKEY KONG Imagine	19.900
ALIENS E. Dreams	19.900

C 16	LIT.
340 WINTER OLYMPICS Tynesoft	19.900
343 WORLD CUP CARNIVAL US Gold	19.900
345 WIMBLEDON Gremlin	19.900
346 KING SIZE (comp. 50 giochi) Robtek	19.900
349 YIE AR KUNG FU Ocean	19.900
350 DIRTY DEN Probe	19.900
353 WINTER EVENTS Anco	19.900
354 INTERNATIONAL KARATE Endurance	19.900
356 COMMANDO Elite	19.900
357 MATRIX/LASERZONE Anglo Soft	19.900
358 FRANK BRUNO'S BOXING Elite	19.900
359 GHOST'N GOBLINS Elite	19.900
360 TRAIL BLAZER Gremlin	19.900
361 C16 CLASSIC III Gremlin	19.900
362 XCELLOR 8 Gremlin	19.900

MSX	LIT.
626 INTERNATIONAL KARATE Endurance	19.900
627 KING SIZE comp. 50 giochi Robtek	19.900
629 MSXTRA (compilation) Alligata	19.900
630 DAMBUSTERS US Gold	19.900
631 TRAIL BLAZER Gremlin	19.900
640 MSX CLASSIC Gremlin	19.900
641 DYNAMITE DAN Mirror Soft	19.900
632 CYBERUN Ultimate	19.900
633 WINTER GAMES US Gold	19.900
634 PRINT EXPRESS Anglosoft	49.000
635 SPITFIRE 40 Mirrosoft	19.900
636 FUZZ BALL Aackosoft	19.900
637 AVENGER Gremlin	19.900
638 SCACCHI Aackosoft	19.900
639 JET SET WILLY II Software P.	19.900

SPECTRUM	LIT.
872 BATMAN Ocean	19.900
880 PAPER BOY Elite	19.900
884 TIME TRAX Mind Games	19.900
885 GHOST N'GOBLINS Elite	19.900
886 PRODIGY Electric Dreams	19.900
1500 DRAGONS LAIR Software Project	19.900
1501 REVOLUTION Vortex	19.900
1503 INFILTRATOR US Gold	19.900
1504 GREAT ESCAPE Elite	19.900
1505 1942 Elite	19.900
1506 NIGHTMARE RALLY Ocean	19.900
1507 TRAIL BLAZER Gremlin	19.900
1508 GALVAN Imagine	19.900
1509 IT'S A KNOCKOUT Ocean	19.900
1510 ASTERIX Melbourne Hse	19.900
1511 ANTIRIAD Palace	19.900
1512 HIGHLANDER Ocean	19.900
1513 THEY SOLD A MILLION III Hit Squad	19.900
1514 CAULDRON II Palace	19.900
1515 BREAKTHRU US Gold	19.900
1516 MIAMI VICE Ocean	19.900
1517 CRYSTAL CASTLE US Gold	19.900
1518 TARZAN Martech	19.900
1519 AVENGER Gremlin	19.900
GAUNTLET US Gold	19.900
COBRA Ocean	19.900
LEGEND OF KAGE Imagine	19.900
MAG MAX Imagine	19.900
TERRA CRESTA Imagine	19.900
DONKEY KONG Imagine	19.900
ALIENS E. Dreams	19.900

ATARI	LIT.
1003 HARD BALL US Gold	19.900
1006 RAID OVER MOSCOW US Gold	25.000
1007 SMASH HITS Vol. V English	25.000
1008 INTERNATIONAL KARATE System 3	19.900
1009 GHOST BUSTERS Activision	19.900
1011 KNOCKOUT Anco	19.900
1012 INT. KARATE System 3	19.900
1013 TRAIL BLAZER Gremlin	19.900
1014 SMASH HITS Vol. VI English	19.900
1015 LEADERBOARD US Gold	19.900
1016 DECISION IN THE DESERT US Gold	29.000
1018 ONE IN ONE US Gold	19.900

JOYSTICK MASTERTRONIC	LIT.
508 M1-GUN	39.000

JOYSTICK SUZO	LIT.
501 THE ARCADE (nero)	49.000
502 THE ARCADE (beige)	49.000
503 THE ARCADE Turbo	59.000
505 PROF. COMPETITION	49.000

JOYSTICK KONIX SPEEDKING	LIT.
506 KONIX SPEEDKING	35.000
507 KONIX SPEEDKING C16	39.000

CARTUCCE ROBCOM	LIT.
151 RobCom 10 Turbo Tool	59.000
153 RobCom 30 Combi Turbo Tool	80.000
155 RobCom 50 Super Combi	95.000
157 EXPRESS SYSTEM Turbo Disk	35.000
159 GAME KILLER Gioco Continuo	35.000

JOYSTICK FLASHFIRE	LIT.
511 MANUALE C64	17.000
512 AUTOFUOCO C64	18.500
513 AUTOFUOCO C16	20.500

AMSTRAD	LIT.
402 PRODIGY Electric Dreams	19.900
403 IMPOSSIBLE MISSION US Gold	19.900
404 REVOLUTION Vortex	19.900
405 GHOST'S GOBLINS Elite	19.900
406 BEACH HEAD II US Gold	19.900
1700 BATMAN Ocean	19.900
1701 TRAIL BLAZER Gremlin	19.900
1702 INFILTRATOR US Gold	19.900
1703 GALVAN Imagine	19.900
1704 HIGHLANDER Ocean	19.900
1705 THEY SOLD A MILLION III Hit Squad	19.900
1706 MIAMI VICE Ocean	19.900
1707 1942 Elite	19.900
1708 IKARI WARRIORS Elite	19.900
1709 TARZAN Martech	19.900
1710 AVENGER Gremlin	19.900
GAUNTLET US Gold	19.900
COBRA Ocean	19.900
XEVIOUS US Gold	19.900
LEGEND OF KAGE Imagine	19.900
MAG MAX Imagine	19.900
TERRA CRESTA Imagine	19.900
DONKEY KONG Imagine	19.900

DISK

COMMODORE 64	LIT.
126 ZOIDS Martech	29.000
127 SKI WRITER (Word Processor) Mastertronic	49.000
760 HARDBALL US Gold	29.000
766 SILENT SERVICE US Gold	39.000
769 SOLO FLIGHT II US Gold	39.000
774 ELITE Firebird	59.900
775 LEADER BOARD US Gold	39.000
776 MERMAID MADNESS Activision	39.000
777 MAGIC DISK KIT Robtek (Utility)	49.000
1100 IRIDIS ALPHA Hewson	29.900
1101 KNIGHT RIDER Ocean	29.000
1103 ALLEYCAT Hewson	29.000
1105 CHAMP BASKETBALL Activision	29.000
1106 GAME MAKER Activision	39.000
1107 DROIDS Anglosoft	29.000
1110 THAI BOXING Anco	29.000
1111 LEADERBOARD TOURNAMENT US Gold	19.900
1112 VIETNAM US Gold	29.000
1113 UCHI MATA Martech	29.000
1114 INFILTRATOR US Gold	29.000
1115 SUPERSTAR PING PONG US Gold	29.000
1116 PRODIGY Electric Dreams	29.000
1117 TRAIL BLAZER Gremlin	29.000
1118 VIZA STAR Viza	139.000
1119 GALVAN Imagine	29.000
1120 SANXION Thalamus	29.000
1121 DESTROYER US Gold	29.000
1122 CRYSTAL CASTLE US Gold	29.000
1123 WORLD GAMES US Gold	29.000
1124 ACE OF ACES US Gold	29.000
1125 SUPERCYCLE US Gold	29.000
1126 MOVIE MONSTER US Gold	29.000
1127 PAPER BOY Elite	29.000
1128 SCOOBY-DOO Elite	29.000
1129 BREAKTHRU US Gold	29.000
1130 TARZAN Martech	29.000
1131 BAZOOKA BILL Melbourne Hse	29.000
1132 HIGHWAY ENCOUNTER Vortex/Gremlin	29.000
GAUNTLET US Gold	29.000
COBRA Ocean	29.000
AMERICA'S CUP US Gold	29.000

COMMODORE 128	LIT.
725 3D GRAPHIC DRAWING BOARD	59.900
122 THE LAST V8 Mastertronic	19.900
123 KIK START Mastertronic	19.900
124 VIZA STAR	159.000
125 VIZA WRITE	129.000
129 THAI BOXING Anco	29.000
1450 PET SPEED (Compiler) Oxford	69.000
1451 HACK PACK (Tool kit) Oxford	69.000

MSX	LIT.
2400 PRINT EXPRESS Anglosoft	59.900

IBM	LIT.
1800 DAM BUSTERS US Gold	49.000

ATARI 130/800	LIT.
1300 SMASH HITS V English	29.000
1301 GHOST BUSTERS Activision	29.000
1302 2030 RADIO KILLERS Anco	19.900
1303 TRAIL BLAZER Gremlin	29.000
1304 BEACH HEAD US Gold	29.000
1305 RAID OVER MOSCOW US Gold	29.000
1306 VIETNAM US Gold	29.000
1307 SUPER HUEY US Gold	29.000
FIGHT NIGHT US Gold	29.030

AMIGA	LIT.
1401 MIND SHADOW Activision	49.000
1402 LEADERBOARD US Gold	69.000
1403 SKY FOX Ariolasoft	69.000
1404 ARTIC FOX Ariolasoft	69.000
1405 MARBLE MADNESS Ariolasoft	69.000
1406 ONE-ON-ONE Ariolasoft	69.000
1407 TEMPLE OF APSHAI	49.000
1408 LITTLE COMPUTER PEOPLE Activision	69.000
1409 MUSIC STUDIO Activision	69.000
1410 HACKER II Activision	59.000

ATARI 520 ST	LIT.
1950 ST PROTECTOR Paradox	89.000
1951 ST KARATE Paradox	59.900
1952 SPACE STATION Paradox	69.000
1953 WAR ZONE Paradox	69.000
1954 FIRE BLASTER Paradox	59.900
1955 ELECTRONIC POOL Microdeal	59.900
1956 STAR GLIDER Rainbird	49.000
1957 PINBALL FACTORY Microdeal	69.000
1958 STRIP POKER Anco	59.900
1959 WORLD GAMES US Gold	49.000
1960 MUSIC STUDIO Activision	69.000

SI, desidero ricevere a stretto giro di posta gli articoli segnati

NOME

ORDINE MINIMO L. 20.000

VIA

CAP CITTÀ PROV.

TELEFONO

Pagherò contrassegno al postino l'importo indicato + L. 3.000 come contributo spese di spedizione

DATA FIRMA

SPEDIRE L'INTERO AVVISO DEBITAMENTE COMPILATO A:
MASTERTRONIC s.a.s. - via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

MASTERTRONIC s.a.s. - via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

* Nel caso l'articolo da me scelto non fosse disponibile,
vogliate spedirmi: ______________________

FlashFire

IL JOYSTICK per chi ha la mano «pesante»

★ PRECISO
★ AFFIDABILE
★ ROBUSTO

Disponibile nei modelli:
- a lamelle
- a microswitch
- autofuoco

FLASH FIRE è disponibile presso tutti i distributori autorizzati
È un'esclusiva **MASTERTRONIC/SOFT CENTER** - Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

BOGGY BOY

Taito-Tatsumi 1985

Anche se questo gioco, progettato dalla Taito e portato a termine dalla Tatsumi, è datato 1985, perché è stato lanciato alla fine dell'anno scorso, in Italia ha avuto un lungo periodo di prova, comparendo solo in qualche sala–test, e solamente ora, dopo circa un anno comincia ad avere una massiccia diffusione. Tutto questo forse è dovuto anche al fatto che inizialmente BOGGY BOY era stato presentato nella versione cabinata a tre schermi, stile TX 1, tanto per intenderci, mentre ora è molto diffuso nella versione cabinata o in piedi a un solo schermo.

Il gioco, pur partendo dalla idea – base di Pole Position II, presenta molte innovazioni piuttosto originali. Innanzi tutto la macchina che dobbiamo guidare non è una formula 1, ma una simpaticissima "dune buggy", cioè una specie di fuoristrada particolarmente adatta sui circuiti sabbiosi. Poi non esiste giro di qualificazione: viene dato un tempo iniziale di 70 secondi per il primo giro ("LEG") e se si supera il traguardo entro questo limite si ottiene un "EXTEND PLAY" di 60 secondi, che vanno aggiunti al tempo residuo; per i successivi tre giri l'EXTEND PLAY è invece di soli 50 secondi.

I tempi suddetti valgono per tutte le cinque piste che abbiamo a disposizione; altra particolarità di BOGGY BOY è il fatto che possiamo scegliere tra ben cinque piste, completamente diverse tra di loro: OFFROAD, NORTH, EAST, WEST e SOUTH.

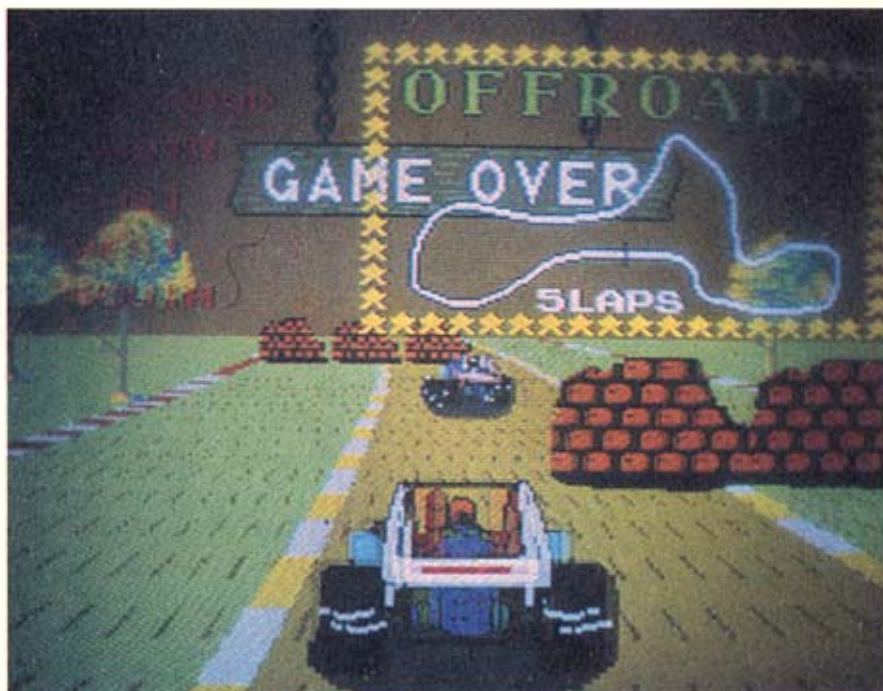
Se OFFROAD ricalca un po' lo stile di Pole Position II, essendo costituita da cinque giri del medesimo circuito, le altre quattro piste si articolano in cinque tappe dal tracciato molto dissimile.

La pista più facile, perché più lineare, senza curve troppo accentuate, è la WEST, che vuole simulare vagamente il percorso della Parigi–Dakar avendo come punti di passaggio, come descritto dall' apposita piantina, il Monte Tamechchi, Talak, Iamey, costeggiando infine l'Oceano Atlantico. Più impegnativa risulta la EAST, che riproduce il mitico Safari africano, costeggiando dapprima l'Oceano Indiano, e toccando successivamente il Kilimanjaro, il lago Vittoria, Narok Bank e il Monte Kenia.

Ancora più difficile risulta la NORTH, con la quale torniamo a due passi da casa nostra, nella favolosa Monte Carlo, passando per il Monte Bianco, St. Etienne, Viviers, Briancon e Digne.

Ma la pista più "cattiva" è sicuramente la SOUTH, che tiene fede al suo nome, SOUTHERN CROSS, non offrendo un attimo di pausa, essendo costituita da una curva dietro l'altra, senza un pezzo di strada che possa essere definito un vero e proprio rettilineo.

Ma cosa si incontra lungo queste piste?

Normalmente c'è una pista centrale e poi due pezzi di strada sabbiosa ai lati (delimitati da cordoli che non si possono superare) nei quali è molto più difficile sterzare bruscamente, specie alle alte velocità, perché si rischia di sbandare e "andare dritti", come capiterebbe nella realtà sulla sabbia. Capita così che ci si possa trovare all'improvviso troppo vicini ad un ostacolo e non si faccia in tempo a decelerare, andando a sbatterci contro, il che fa "capottare" la nostra macchina, con una piroetta che ci fa perdere del tempo prezioso; ma succede ancora di peggio se andiamo a sbattere contro uno dei rarissimi muri grigi che costeggiano la pista: uno scoppio tipo Pole Position, con conseguente nuova partenza da fermo.

Il numero degli ostacoli logicamente aumenta man mano che si affrontano le piste più avanzate: se all' inizio sono isolati, poi formano delle vere barriere, che si possono superare o con delle spericolate gimcane o con degli spericolati salti, utilizzando degli appositi pezzetti di tronchi. Altro effetto spettacolare si ottiene usando i sassi piccoli come pedane per farci alzare e viaggiare così su due ruote: pratica pericolosa, ma utile in alcuni punti particolarmente stretti.

Gli ostacoli che si incontrano sono di tutti i generi: pietroni giganteschi, alberi, palme, cactus, pezzi di muro a mattoni, staccionate bianche e multicolori, pali della luce, nonché pezzi di piste strettissimi, a mo' di ponte su un canale d' acqua, curve sopraelevate e gallerie. Ad analizzare bene la situazione, non sarebbe difficile trovare una traiettoria per seguire anche le curve più impegnative, evitando nel contempo gli ostacoli, ma bisogna considerare anche due fattori: per prima cosa,i tronchi per farci saltare sono disposti dappertutto, anche in punti saltando dai quali faremmo un atterraggio sugli ostacoli, o fuori da una curva o in qualche canale d'acqua; seconda cosa, ancora più importante, è che lungo il percorso sono sistemati anche diversi tipi di bonus.

Ci sono delle bandiere colorate (blu, viola, azzurre, gialle e rosse), che danno 30 punti, e che bisogna prendere nell' ordine indicato dalle cinque bandierine sullo schermo; una volta terminata la sequenza, tutte le bandierine si mettono a lampeggiare per qualche secondo, permettendoci così di rifare un'altra sequenza a caso, e

così di seguito; il bonus relativo al numero di sequenze viene accreditato alla fine della partita.
Altri bonus vengono dati da alcuni striscioni tenuti da due paletti: 100, 250 e 500 punti o il TIME, che viene aggiunto all' EXTEND PLAY del giro successivo, se passiamo il traguardo (2 secondi per ogni striscione).
A questo punto qualcuno si domanderà se non ci siamo dimenticati qualcosa: essendo una pista, dove sono le macchine avversarie? Fortunatamente,la nostra non è stata una dimenticanza: di macchine sulla pista se ne incontrano ben poche, e solitamente il danno più grosso che ci possono fare è quello di sottrarci qualche bonus, per cui non sono nemmeno degne di nota.
Ultimi particolari che arricchiscono questo gioco sono il simpaticissimo *count—down* prima della partenza, effettuato con delle dita che compaiono dal nulla davanti a noi (3, 2, 1, GO!), la segnalazione del punto in cui ci troviamo durante la corsa, effettuata con segmenti rossi che si formano sul tracciato bianco, sempre presente sullo schermo, in alto, ed infine la possibilità di segnare le proprie iniziali se abbiamo realizzato un punteggio nei primi 50, in tutte e cinque le liste!

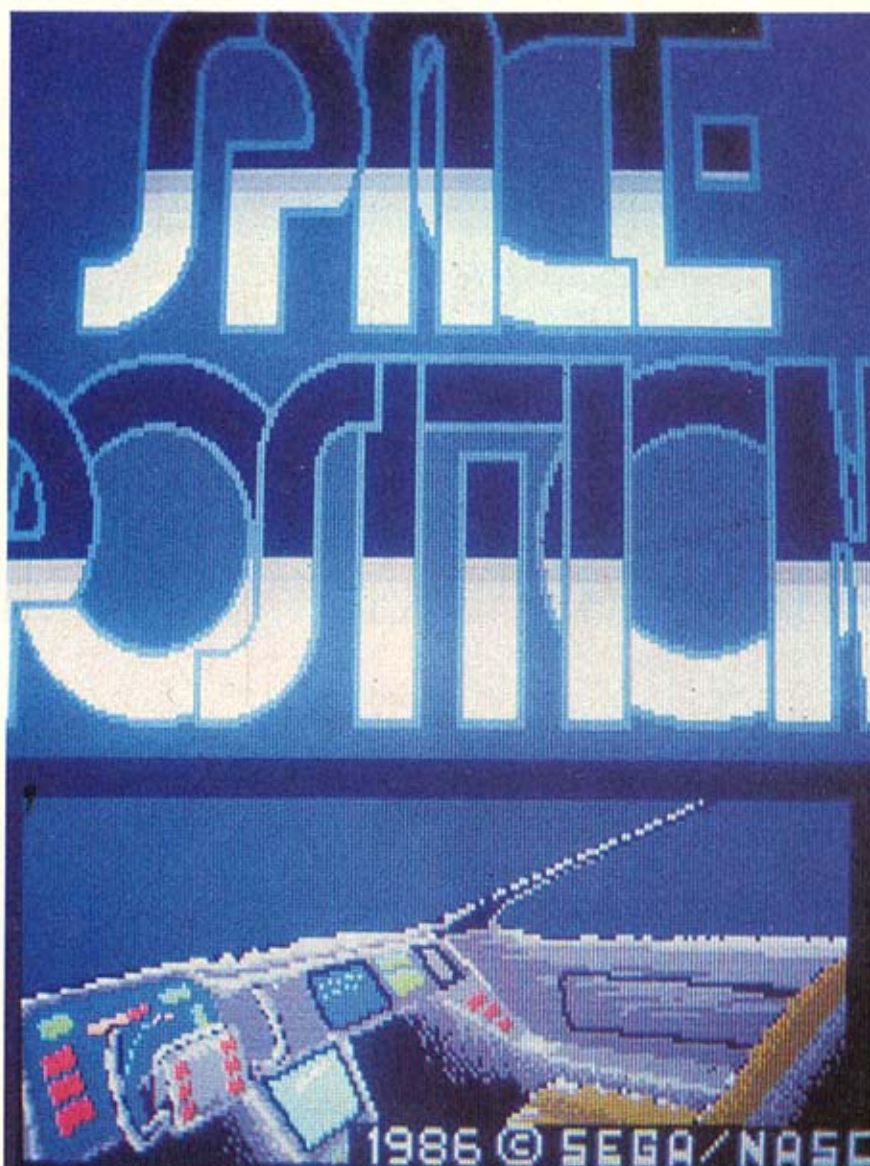
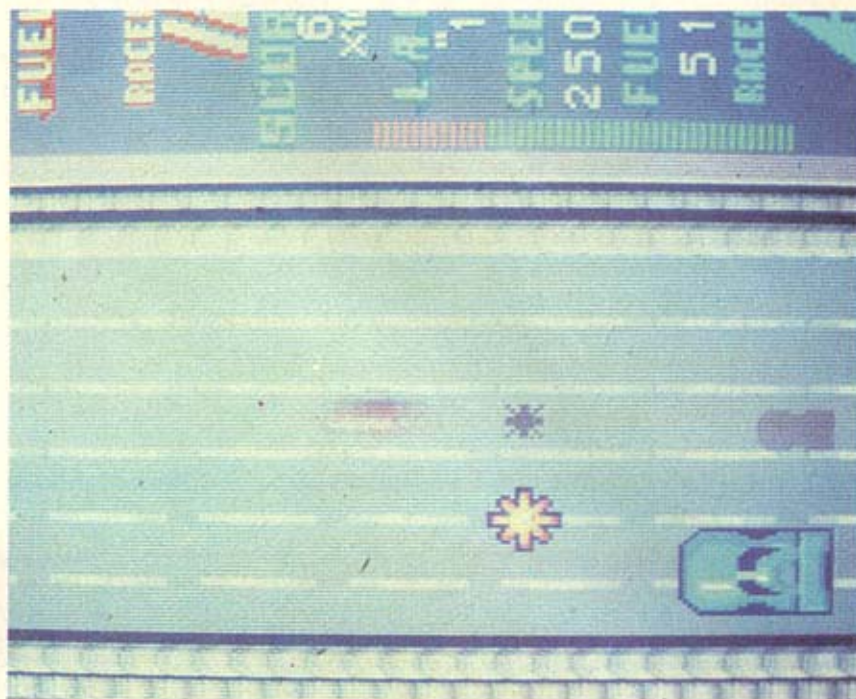
SPACE POSITION

Sega/Nasco 1986

Dopo aver visto quella meraviglia della Taito che è BOGGY BOY, al suo confronto questo SPACE POSITION pare, a dir poco, un po' miserello; eppure questo videogioco è stato presentato non più di due mesi fa, ai primi di ottobre alla mostra di Tokio! Cerchiamo quindi di non farci ingannare dalle prime impressioni, anche se spesso una grafica accattivante contribuisce molto al successo di un videogioco; in questo caso però è più opportuno parlare della giocabilità di SPACE POSITION, perché la sua grafica è ai livelli di almeno un paio di anni fa.
Per darvi un'idea, questo gioco assomiglia molto a ROAD FIGHTER della Konami (il primo, non RF2): visione verticale dall' alto, con delle piste piccole e strette, percorse da macchine ancora più minuscole, con il video disposto verticalmente, con uno scorrimento verticale dell'azione, dal basso verso l'alto. Lo scopo del gioco, come in tutte le piste, è arrivare al traguardo prima che scada il tempo (LAP TIME OVER), ma in questo caso bisogna stare anche attenti al FUEL che si consuma, per non correre il rischio di veder comparire la scritta FUEL EMPTY, seguita da un bel GAME OVER.

Si può giocare da soli o in due contemporaneamente, nel qual caso si può solo fare una gara tra amici, nel senso che non esiste la possibilità di aiutare in qualche modo il compagno.

Se si gioca da soli, si può fare il primo giro (COURSE 1: TRIAL STAGE) relativamente tranquilli, avendo a disposizione un minuto e mezzo di tempo e 60 litri di carburante, che possono venire reintegrati entrando in uno dei tre punti di rifornimento a nostra disposizione (preannunciati dalle scritte "GAS" e da una freccia che indica da che parte dobbiamo dirigerci).

Il carburante si consuma molto lentamente se viaggiamo normalmente, ma se subiamo un incidente o se usiamo il bottone per saltare (l'altro bottone è per accelerare e cambiare automaticamente la marcia), il che ci dà qualche secondo di tranquillità in aria (la nostra macchina si ingrandisce), perdiamo di colpo ben sei litri di carburante.
Se nel TRIAL STAGE le poche macchine che incontriamo sul nostro cammino non creano eccessivi problemi (si riesce a spostarsi agevolmente anche con il joystyck in dotazione, forse melio che con un volante), nelle COURSE successive abbiamo a che fare anche con una macchina che viaggia alla nostra stessa velocità, chiamata INTERCEPTOR, che prende il posto del secondo giocatore (o RACER "B"), e che crea

non pochi problemi in presenza di altre macchine, o di curve e strettoie.
Ma il fatto che rende più difficili queste COURSE è che se non ci troviamo nella stessa zona in cui viaggia l'INTERCEPTOR (il che capita quando uno dei due ha un incidente e l'altro lo supera), lo schermo si divide in due parti, ognuna riservata a una macchina, e quandi si ha una minor visione del gioco, con conseguente abbassamento dei tempi di reazione agli imprevisti. Micidiali si rivelano poi i "cambi": quando noi siamo dietro e l'INTERCEPTOR ha un incidente, nel momento in cui lo sorpassiamo passiamo bruscamente dalla parte di schermo inferiore a quella superiore e se non ce ne rendiamo conto all'istante, andiamo a sbattere senza nemmeno accorgercene.
Per fortuna in mezzo a tutte queste difficoltà di tanto in tanto, compare qualche aiuto: degli strani simboli saltellano avanti e indietro all'altezza della nostra macchina, che deve saltare per catturarli e ottenere i bonus relativi, in secondi o in carburante. La situazione del tempo trascorso, (LAP TIME), carburante (FUEL), velocità (massimo 250 Km; la linea a LED è solo decorativa) e punteggio (moltiplicato per 100) è sempre indicato chiaramente per entrambi i concorrenti, sulla destra dello schermo, per cui la situazione è sempre sotto controllo: basta avere tre o quattro occhi.
In conclusione, possiamo dire che SPACE POSITION è un gioco semplice, complicato e frenetico allo stesso tempo, tanto che non siamo ancora riusciti ad arrivare alla fine, nonostante ci sia una (sola) possibilità di continuare la partita dal punto che avevamo raggiunto nella precedente.

RENEGADE

Taito 1986

Pare che la "Famiglia" abbia allungato le sue fameliche mani anche su una anonima città giapponese: il clan degli Stiletto ha impiantato una organizzazione perfetta, che riscuote gabelle ovunque per la sua protezione e che nel contempo si è coperta le spalle corrompendo persino il capo della polizia.

Tutto fila liscio finché un giorno proprio uno dei migliori ragazzi dell'organizzazione decide di uscire dal racket e di tornare sulla retta via: cosa difficile, per non dire impossibile.

Il nostro eroe, che chiameremo "MR. X", nome con cui è noto negli schedari della squadra del buon costume, è in pratica solo contro tutta la città corrotta: è il RINNEGATO! Il gioco si articola in quattro ambienti diversi, che si ripetono ciclicamente, nei quali MR. X deve affrontare gentaglia di ogni risma: campioni di arti marziali, bastonatori, teppisti in motocicletta, altri ancora armati di pesanti mazze, nonché alcune graziose fanciulle, munite di robuste catene, per finire con qualche vecchietta inferocita, che lo prende a borsate in faccia.
Alla fine di ogni quadro, quando sono rimasti solo gli ultimi "scagnozzi", arriva il capobanda, che dobbiamo colpire diverse volte, finché non azzeriamo la sua linea di energia (per fortuna piuttosto corta).
Anche MR. K ha una linea di energia, che si abbassa per ogni colpo subito; una volta azzerata, perde una vita e ricomincia il quadro da capo. Oltre alla linea di energia, bisogna tenere d'occhio anche il tempo: per ogni quadro abbiamo a disposizione solo 2' 15''.
Comunque, per capire quando uno qualsiasi dei contendenti è definitivamente morto, basta verificare se la sua testa è circondata da tante stelline, altrimenti si rialzerà più vispo di prima.
Avrete già intuito che MR. K è l'ennesimo campione di arti marziali: nel suo repertorio ci sono un po' tutti i colpi più conosciuti, ottenibili combinando tra di loro i tre pulsanti che abbiamo a disposizione, oltre al joystick a otto posizioni per muoverci.
Ma ciò che distingue RENEGADE da altri giochi "pestaduro" simili, a parte la grafica molto carina, è il fatto che offre una vera tridimensionalità, potendo muovere MR. K. quasi in ogni parte dello schermo.

PETTY
SLAP FIGHT

Abbiamo visto non poche persone che hanno abbandonato questo bel gioco della Taito dopo solo un paio di partite, imprecando contro quella "astronavaccia troppo lenta".

Vi ricordiamo dunque che per incrementare la velocità della nostra astronave, è sufficiente ammazzare tutti gli avversari, catturare le stelline che alcuni di loro abbandonano dopo morti e schiacciare l'altro pulsante (oltre quello per sparare) quando si accende la casellina dello SPEED: si può così incrementare la velocità ben cinque volte, sino a raggiungere una velocità eccessiva e difficilmente controllabile, almeno per le prime volte.

Una volta capito il meccanismo per utilizzare le stelline, si può trasformare la nostra astronave originaria (SHOT) in altre più potenti (LASER, HOME MISSILE e BOMB), ciascuna delle quali ha delle particolarità ben precise. Infatti oltre a variare il colpo (quello della LASER è più veloce di quello della SHOT e va più lontano, se si tiene premuto il pulsante; l'HOME MISSILE lancia dei missili che cercano i bersagli da soli e la BOMB spara delle bombe che colpiscono tutta una zona), cambiano anche i bersagli che si possono colpire: ad esempio con il laser si possono far fiorire le piccole pianticelle che ci sono nella seconda base e con i missili compaiono dal nulla delle botole; entrambe le cose fruttano una buona dose di punti.
Ma il bersaglio più appetibile si ottiene stranamente con la SHOT: nella prima parte della seconda fase (cioè dopo il primo mostro), c'è un reticolato di tubi trasparenti, alla fine del quale c'è una piantina che fiorisce; se si spara poco prima, sulla destra nel nulla (tra gli ultimi due tubi orizzontali), si vedrà comparire un punto di domanda che regalerà una astronave extra! Attenzione, però: il punto da colpire non è sempre lo stesso e non bisogna sparare al punto di domanda, altrimenti questo si trasformerà in soli 3.000 miseri punti.

THE ARCADE

La nuova generazione di joystick

- Joystick professionali con micro-switch ad altissima precisione e sensibilità
- Realizzati dalla SUZO, azienda leader nella produzione di macchine per video games da sala giochi.
- garanzia 12 mesi

THE ARCADE TURBO

THE ARCADE beige

PROF/COMPETITION

THE ARCADE nero

SUZO

SOFT center

Mastertronic/Soft Center Via Mazzini, 15 Casciago (VA) Tel. 0332/212255

TOP SECRET

Come si fa a resettare il 64? Questa domanda assilla centinaia di nostri lettori che, di fronte a POKE assai succulente si ritrovano l'obbligo del "reset".
Ci sono una serie di sistemi, alcuni sicuri e altri meno, quelli sicuri sono rappresentati da quelle cartridge multifunzione (copyfile, assembler, monitor, velocizzatore) che hanno un pulsantino apposito, quelli un po' meno sono quelli casalinghi (cavallotti sulla porta del drive e simili) che comunque vi sconsigliamo.
Rivolgetevi al vostro negoziante di fiducia e, se l'unico vostro intento è quello di resettare il computer, orientatevi sulla soluzione più economica.
I possessori di 128, pur disponendo del pulsante di reset si trovano invece il problema di non passare dal modo 64 al modo 128. Per evitarlo dovranno semplicemente premere il tasto Commodore e il tasto di reset contemporaneamente.

GHOST'N' GOBLINS
(Elite)

L'ingegnoso **Pietro Di Bello** da Milano ha trovato un semplicissimo sistema per utilizzare la POKE pubblicate sul numero 5 senza bisogno di resettare il 64.
Prendete la cassetta di Ghost'n'Goblins e caricatela normalmente. Quando sullo schermo cominceranno ad apparire le righe colorate, aspettate qualche secondo e poi premete il tasto RUN/STOP finché non apparirà il messaggio "BREAK ERROR IN 2703".
A questo punto battete le POKE e il gioco è fatto.
Se non vi bastassero quelle già pubblicate, eccovi altre POKE di **Massimiliano Oleotto** di Udine, sempre per il 64 e sempre con reset.
POKE 12707,255 (aumenta la velocità del gioco per 10)
POKE 12707,240 (torna a velocità normale)
POKE 7777,0 (ferma i mostri)
POKE 7777,168 (torna normale)
POKE 4070,170 (per partire dopo il primo livello)
POKE 4170,10 (ferma alcuni sprite)
POKE 4170,160 (per completare il livello uno e andare dove di solito non si arriva)
POKE 2198,(1-250) (cambia il colore degli sprite)
Per ripartire digitate **SYS 2090**
E di **Riccardo Bresci di Prato:**
POKE 7086, (5-23)
SYS 2128, con risultati a sorpresa!

FAIRLIGHT
(The Edge)

Ce l'avete? Bene, allora caricatelo e resettate il 64. Da Lancaster **Jim Blacker** vi manda queste da inserire:
POKE 34413,234
POKE 34414,234
POKE 34420,234
POKE 34421,234

Una volte battute le POKE, **SYS 20992** e avrete energia infinita

IRIDIS ALPHA (Hewson)

Eccole qua! Vite infinite per Gilby. Se caricate il gioco e poi resettate il 64 potrete inserire queste POKE inviate da Andrew e Johnny Grifo:

POKE 23060,76
POKE 23061,30
POKE 23062,90

SYS 16384 per partire all'attacco dei faccioni. Se volete essere un po' meno esagerati inserite: **POKE 16411**, (numero di vite da 0 a 128) e poi ancora **SYS 16384**.

SPELLBOUND (Mastertronic)

L'infaticabile **Marco Riva** propone una serie di POKE per eliminare la GAS ROOM, che funzionano anche con il drive:
POKE 16940,69
POKE 17134,169
POKE 17135,33
POKE 17136,234 **POKE 17137,234**
POKE 17138,234

STARQUAKE
(Bubble Bus)

Eccò tutti i codici di teletrasporto inviati da **Marco Riva** di Triuggio (MI):

ASTRA
KAPPA
HYLIS
MALIS
POLAR
XENON
FEMUR
CHASM
METRE
COSIN
PLASM
MESON

FIST II

(Melbourne House)

Un trucco come si deve è questo consigliato da **Andrea e Pierpaolo** di Padova.
Premete il tasto RESTORE contemporaneamente alla direzione desiderata, questo vi permetterà di evitare la maggior parte dei combattimenti corpo a corpo, scontri con le pantere ed eventuali burroni e di visitare l'immensa mappa di questo gioco e di collezionare un gran numero di pergamene.
Il trucco è attivo nel momento in cui lo schermo scrollerà nella direzione desiderata e l'omino sembrerà immobile.
Per ripristinare i movimenti dell'omino basterà premere nuovamente il tasto RESTORE una o più volte.

DRAGON'S LIAR

(Project Software)

Sicuramente avrete tutti superato in scioltezza il primo quadro, mentre già dal secondo qualcuno si è trovato in difficoltà. In vostro aiuto arrivano i suggerimenti di **Filippo De Falchi** di Napoli.

2° QUADRO
Appena escono i teschi spostate il joystick verso l'alto. Dirk farà un balzo indietro, dopodiché apparirà una mano scheletrica che potete eliminare premendo il tasto FIRE. A questo punto usciranno altri teschi e dovrete ripetere la prima operazione. Quando Dirk si troverà nell'ultimo corridoio appariranno due mani, una a destra e l'altra a sinistra. Premendo il tasto FIRE le potrete distruggere.
Ed ecco arrivare dei pipistrelli: tirate il joystick verso di voi e vi seguiranno. Spostate il joystick a destra.
Evitati i pipistrelli è il turno delle meduse versi. Per sbarazzarvene basterà spostare il joystick prima a sinistra, poi in su e quindi a destra, con brevi pause tra un movimento e l'altro.

3° QUADRO
Per superarlo è sufficiente saltare di liana in liana.

4° QUADRO
Dirk salterà automaticamente indietro. Quindi sarete assaliti da una mazza ferrata che si elimina premendo FIRE, e poi da un'incudine che si supera spostando il joystick a sinistra.
A questo punto arriva il primo gigante. Premete FIRE. La sua ascia si abbatterà su di voi. Spostate il joystick a destra e uno scudo si animerà. Spostatevi a destra e vi troverete a tu per tu con il secondo gigante. Premete FIRE e morirà, ma la sua ascia cercherà di uccidervi. Spostatevi a sinistra. Il secondo scudo vi verrà contro: premete FIRE e Dirk lo distruggerà.
Alle vostre spalle si è aperta una porta e una terza ascia si lancerà all'attacco. Evitate la spostando in su il joystick. Dirk dovrebbe trovarsi ora nel retro della stanza. Per finire il quadro dovrete evitare una fiamma spostandovi a destra.
Il seguito, speriamo, al prossimo numero.

1942 (Elite)

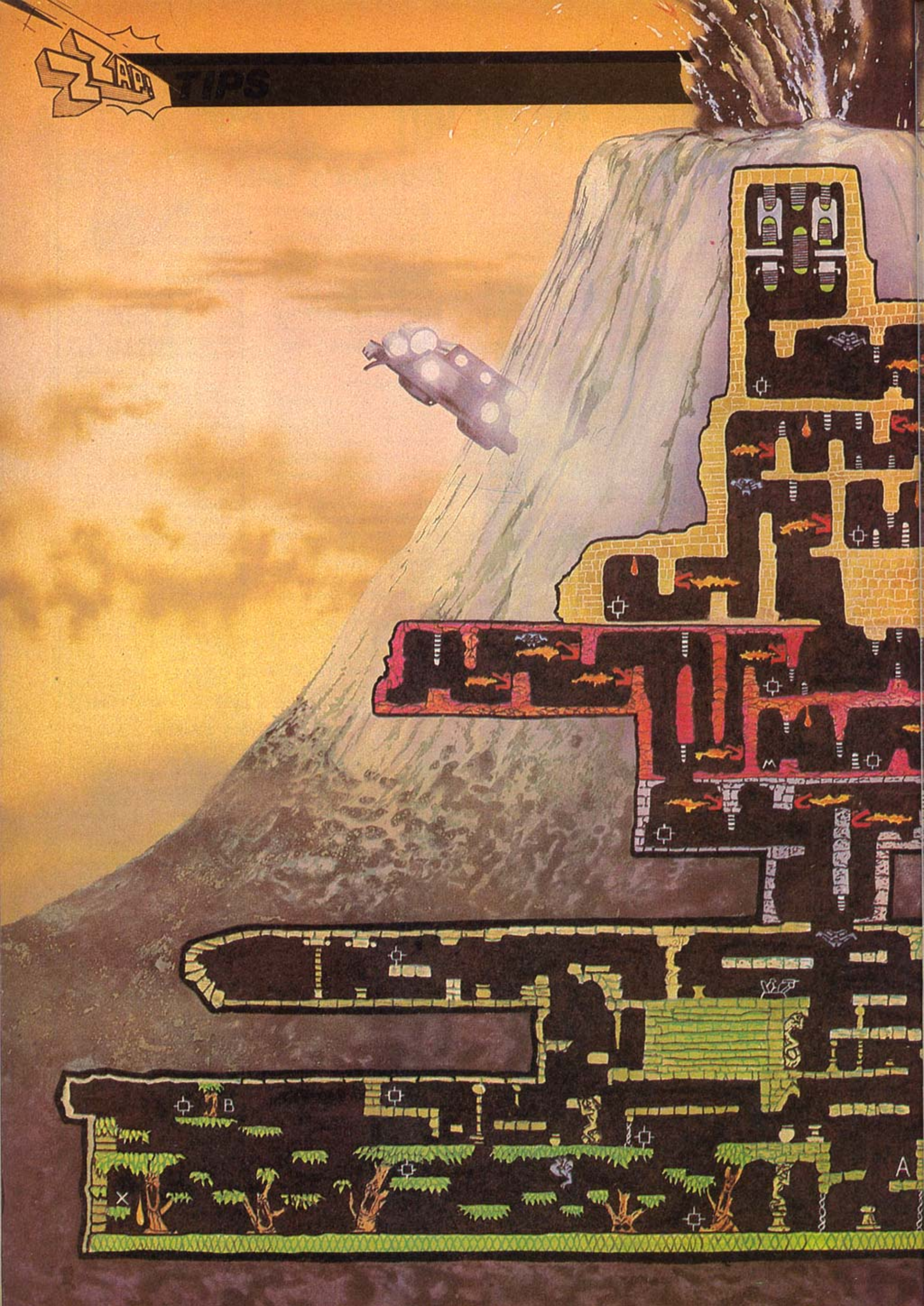
Abbiamo scoperto in **Mario Aversano** di Napoli un velocissimo produttore di POKE e in contemporanea con la recensione ecco una serie di ottimi aiuti (ci volevano proprio!), con un unico difetto: il 64 va resettato.
Caricate, resettate e digitate:
POKE 52227,(1-24) per decidere lo stage di partenza
POKE 3293,234
POKE 3294,234 per vite infinite
POKE 3155,10 per superare gli stages a velocità supersonica senza essere colpiti
Per riattivare il gioco battete **SYS 51945.**

ARCANA

(Virgin)

Mi chiamo MISCELLANEO ANTONIO, e ti spedisco una serie di POKE per eliminare i fastidiosi amici nel gioco in versione per Commodore 64 di Arcana.
Caricare il programma, resettarlo, e digitare i seguenti cicli FOR-NEXT:

```
FORT=49152TO49152:
POKET,0:NEXTT
FORT=49152+512
TO49152+896:PO
KET,0:NEXTT
FORT=49152+960
TO49152+1344:PO
KET,0:NEXTT
FORT=49152+147
TO49152+1664:PO
KET,0:NEXTT
FORT=49152+1728
TO49152+2048:PO
KET,0:NEXTT
FORT=16384
TO16834+768:PO
KET,0:NEXTT
FORT=16384+960
TO16384+1536:PO
KET,0:NEXTT
FORT=16384+2112
TO16384+2240:PO
KET,0:NEXTT
FORT=16384+2304
TO16384+2496:PO
KET,0:NEXTT
```

ZAP! TIPS
B
A
X
M

THE SACRED ARMOUR OF
ANTIRIAD
KEY :
T: TRANSPORTER
M: IMPLOSION MINE
S: SHIELDS
X START
A ARMOUR
B BOOTS
ENERGY
TO BE AVOIDED:
S
T

HACKER II

THE MAP

Original mapped by ***Maurizio***
Designed by ***FX Graphics*** *for ZZAP!*

Scopo del goco è recuperare un documento (Doomsday's paper) nella cassaforte (Vault) di un complesso militare russo in Siberia (ma non è vero... chi seguirà vedrà!!). Disarmato, fornito solo di un Mru per spostarti sei costretto ad evitare guardia e telecamere per non farti inseguire (e polverizzare!) dall'Annhilator russo. Sei fornito solo di un sistema di videoregistrazione e controllo di 4 monitors (come ben spiegato all'inizio del gioco: chi non sa l'inglese se lo studi: ora o mai più!). Per aprire la cassaforte devi prendere i pezzi della combinazione in 4 schedari elettronici e ricomporli, per poi entrare e prendere il documento. Non solo ma devi anche disinserire 4 allarmi, i cui interruttori (switch) sono negli schedari. Be', la serie degli interruttori da premere è diversa da quella di visita degli schedari, cosicché devi fare tutto 2 volte!! Ti viene data solo la parola chiave per l'accesso ad uno schedario, il 1°, che è "RED 7" (come mai Red 7? Chi seguirà vedrà!!). Pronti?

1) Seguite la mappa del complesso russo.
2) Occhio ai tempi di passaggio della guardia.
3) Occhio anche alle telecamere (38 in tutto) che vanno ai monitors d'emergenza.
4) Imparate ad usare il by-pass per potervi nascondere.

TABELLA TEMPI

La guardia rimane nell'occhio di una telecamera circa 5 secondi. Per alcune sono indicati i tempi di uscita dall'occhio.

MIN. SEC.	N° TELEC
00'00''	1
00'20''	4 esce
00'38''	10
01'20''	6 esce
01'44''	10
02'05''	7 esce
02'15''	11
02'50''	14 esce
03'29''	21
03'42''	20 esce
03'50''	17 esce
04'10''	15 esce
04'30''	11
05'00''	1 (da capo)
04'17''	32 34 36 38

5, 18, 15 NON TRANSITA

TEMPI PASSAGGIO PUNTI CRUCIALI

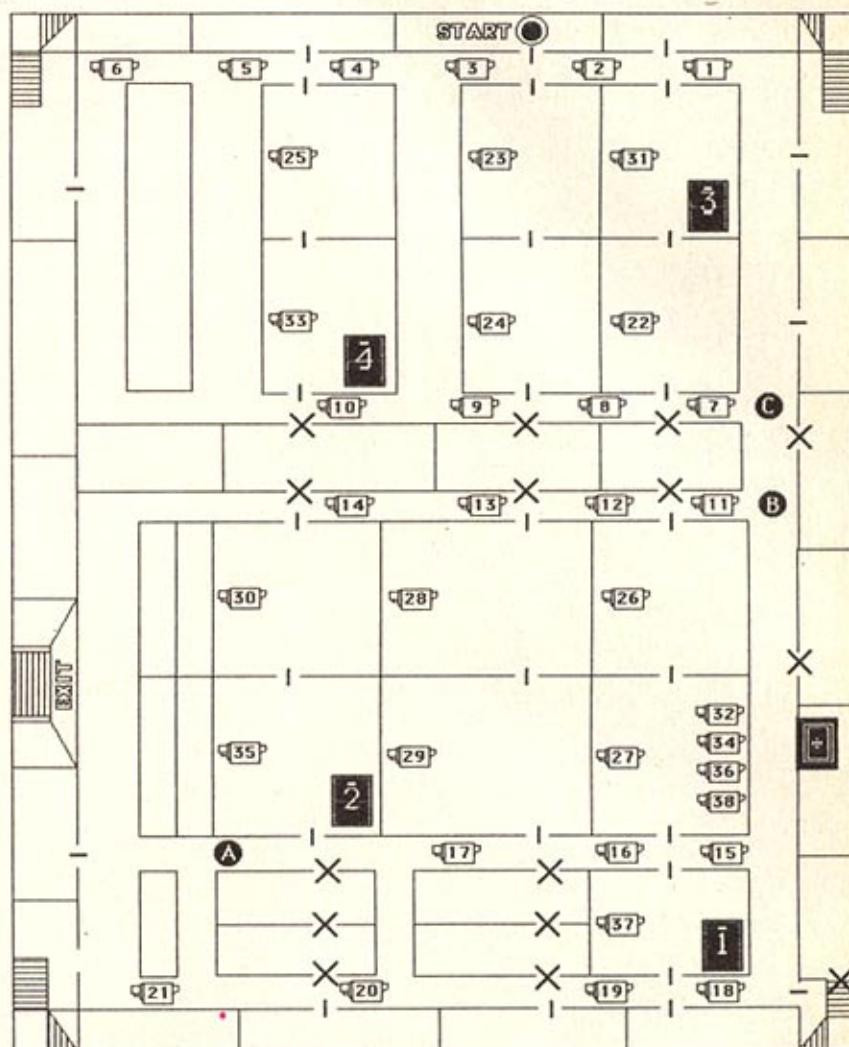
PUNTO	MIN. SEC.
A	03'15''
B	04'35''
C	04'40''

RISPOSTE A "LOGON PLEASE"
00987
TITLE
DEMO
COVER
PAM
WAMI
DAME
GOMES

COMBINAZIONE: 07-04-17-76

ACCESS CODES:

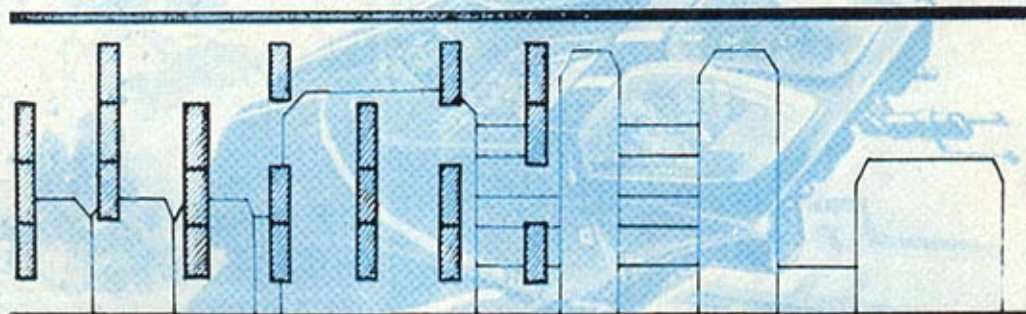
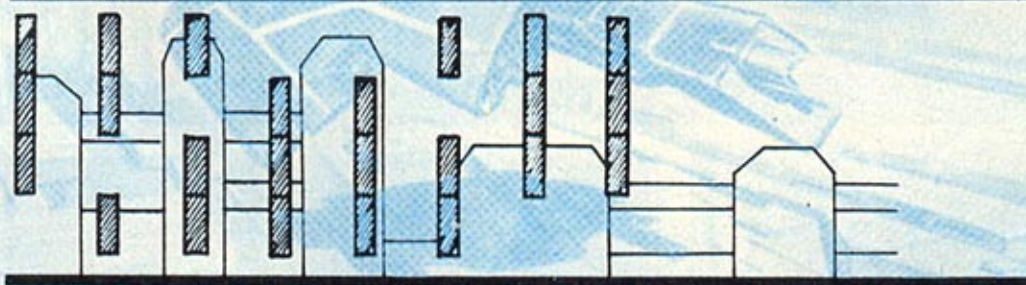
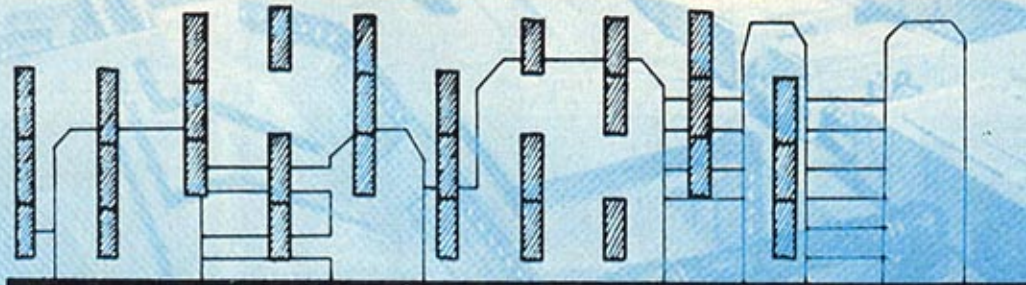
CABINET	CODE
1	RED 7
2	WHITE 6
3	BLUE 1
4	WHITE 50

SEQUENZA ALLARMI:
N° CABINET
3
1
4
2

CONCLUSIONE

Se riuscite a portare fuori il documento (duretta, eh!!), ci sarà una sorpresa: l'agente Levy dell FBI vi fermerà dicendovi che sei stato ingannato: in realtà la base è americana!! Se avevate fatto caso alla combinazione (I7/luglio/1776, indipendenza Usa) e ai codici (numeri delle strisce bianche, rosse, blu e delle stelle nella bandiera, ognuno con il rispettivo colore) ve ne sareste accorti! (io no!). Quindi dopo avervi detto che avete faticato per la Magma, ltd. (To! chi si rivede!) verrete rispedito dentro a posare una radiospia per l'Fbi. Dura la vita, eh!? Se riuscirete sarete elogiati ed il vostro nome sarà scritto sullo schermo finale (con possibilità di stampa) insieme ad altri (sconosciuti: Mru,Boss, Queen, Hulk etc...) e sarete nominati «Hacker of the year!! ma è troppo tardi: lo schermo l'ho visto io per primo (cosa c'entra "Rolling Stone" Carwright?) e sono io il meglio!!

Yeeeh! Vite infinite e mappa delle barriere in un colpo solo, il tutto fornito da **Alan Smith** di Whitehall, Bristol.
Il listato è un pò lungo, ma siccome voi siete dei furbacchioni, lo salverete su una bella cassettina. Dopodiché date il **RUN**, premete **PLAY** sul registratore e seguite le istruzioni sullo schermo.

```
0 REM INFINITE LIVES POKES FOR SANXION
1 REM BY ALAN SMITH
10 A=49152
15 FOR T=0 TO 92: READ Z
20 POKE A+T,Z: L=L+Z: NEXT T
30 IF L<>11511 THEN PRINT ''ERROR IN DATA'':END
40 S=679
45 FOR Y=0 TO 45: READ F
50 POKE S+Y,F: P=P+F: NEXT Y
55 IF P<>5581 THEN PRINT ''ERROR IN DATA'':END
65 PRINT CHR$(147) ''INSERT SANXION CASSETTE THEN PRESS
ANY KEY''
70 GET K$: IF K$='''' THEN 70
75 SYS 49152
85 DATA 169, 1, 170, 168, 32, 186, 255
90 DATA 169, 0, 32, 189, 255
100 DATA 169, 1, 32, 213, 255
110 DATA 120, 160, 171, 169, 3, 89, 80, 3, 153
120 DATA 80, 3, 136, 208, 247
130 DATA 169, 76, 141, 162, 3, 169, 58, 141
135 DATA 163, 3, 169, 192, 141, 164, 3
140 DATA 169, 27, 141, 13, 220, 169, 0
145 DATA 162, 144, 76, 83, 3
150 DATA 169, 76, 133, 232, 169, 73, 133
155 DATA 233, 169, 192, 133, 234, 76, 121, 3
160 DATA 169, 76, 141, 191, 3, 169, 167, 141, 192, 3
165 DATA 169, 2, 141, 193, 3, 169, 96, 133, 232, 96
170 DATA 104, 104, 169, 169, 141, 191, 3, 169
175 DATA 16, 141, 192, 3, 169, 44, 141, 193, 3
180 DATA 169, 76, 133, 232, 169, 199, 133
185 DATA 233, 169, 2, 133, 234, 76, 153, 0
190 DATA 169, 234, 141, 62, 55, 141, 63, 55
195 DATA 141, 64, 55, 76, 112, 150
```

• BARRIER LAYOUT FOR END OF LEVEL 2

• BARRIER LAYOUT FOR END OF LEVEL 5

• BARRIER LAYOUT FOR END OF LEVEL 8

• BARRIER LAYOUT FOR BONUS LEVEL 3

LEVEL 1

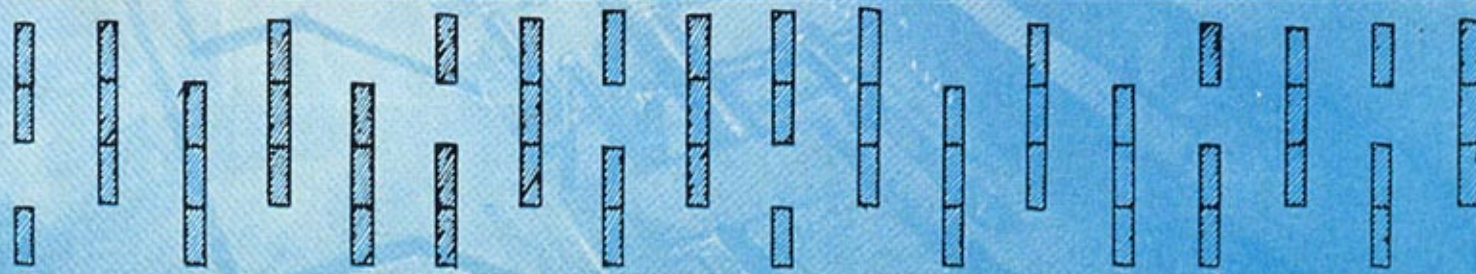
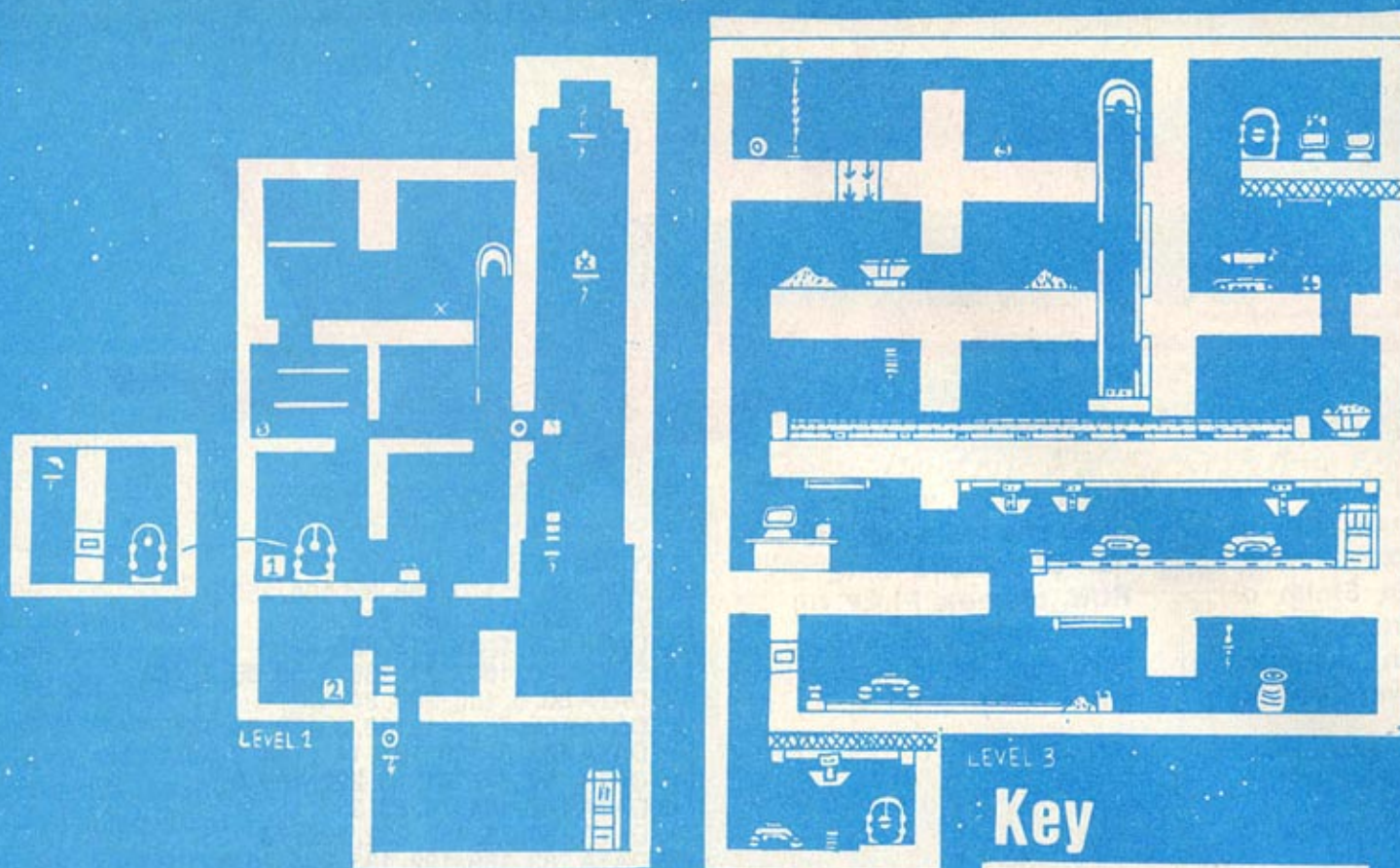
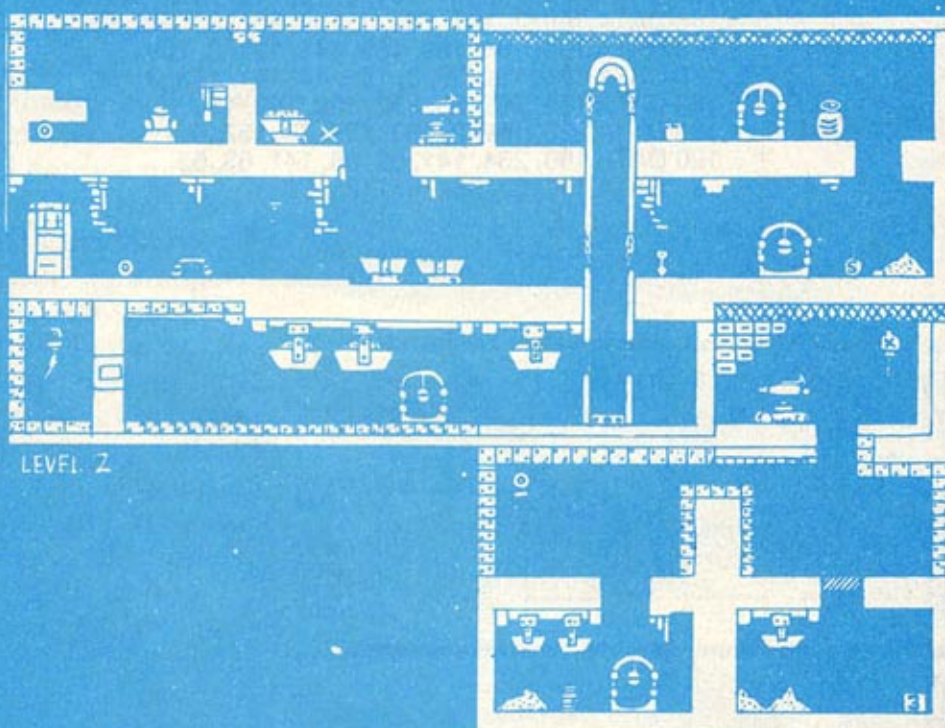
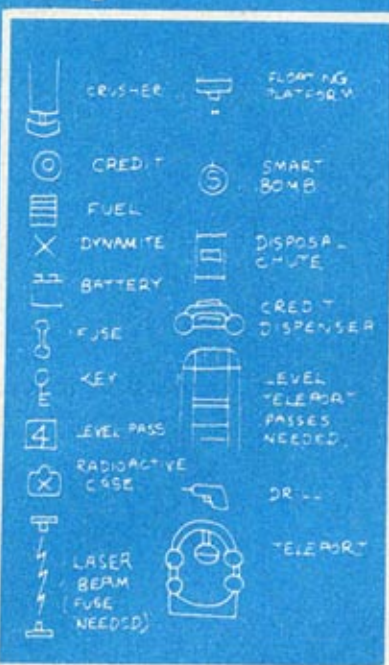
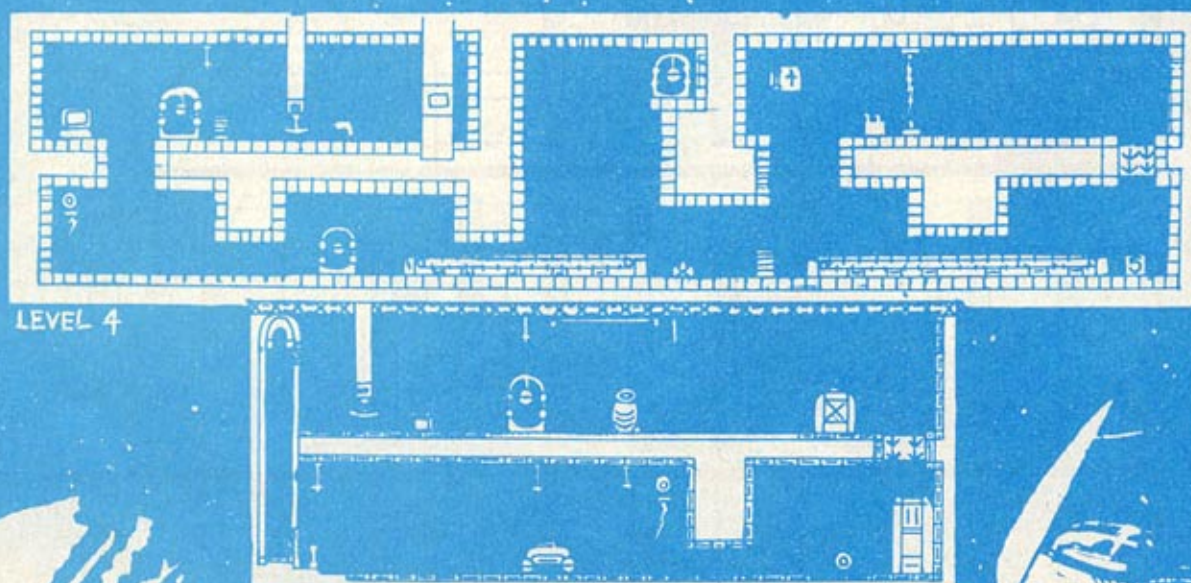
LEVEL 3

Key

CRUSHER
FLOATING PLATFORM
CREDIT
SMART BOMB
FUEL
DYNAMITE
DISPOSAL CHUTE
BATTERY
CREDIT DISPENSER
FUSE
KEY
LEVEL TELEPORT PASSES NEEDED.
LEVEL PASS
RADIOACTIVE CASE
DRILL
TELEPORT
LASER BEAM (FUSE NEEDED)

LEVEL 2

EQUINOX

LEVEL 4

PERCHÈ DOVRESTI METTERE LE MANI SU
M1-GUN™
I videogiochi oggi sono diventati
più sofisticati e richiedono
un Joystick più potente
M1-GUNti dà tutta la potenza
di cui hai bisogno.
Finalmente un Joystick
veramente nuovo, fatto su misura
per chi ama il gioco veloce
Prova M1-GUN e lascia gli altri
joystick all'età della pietra.
Lit. 39.000
Perno "Free floating" che assicura un gioco libero da impedimenti
Uso destra-sinistra perfettamente bilanciato, è un ottimo joystick anche per i mancini
Cavo extra lungo M1-GUN ha in dotazione un cavo lungo circa 2 metri
Fuoco ultra-sensibile il fuoco, sensibile al minimo tocco, assicura una risposta rapida a qualsiasi tipo di azione
Azione instantanea Microswitch della migliore qualità, in esclusiva per Mastertronic per una risposta rapida ai tuoi comandi M1-GUN è il joystick più rapido che tu possa trovare in commercio
Disegno ergonomico disegnato da un gruppo leader di design industriale, assicura un ottimo equilibrio ed un gioco perfetto.
Compatibilità totale M1-GUN è stato disegnato per essere completamente compatibile con tutti i computers Commodoree Atari
MASTERTRONIC

NEWS NEWS NEWS

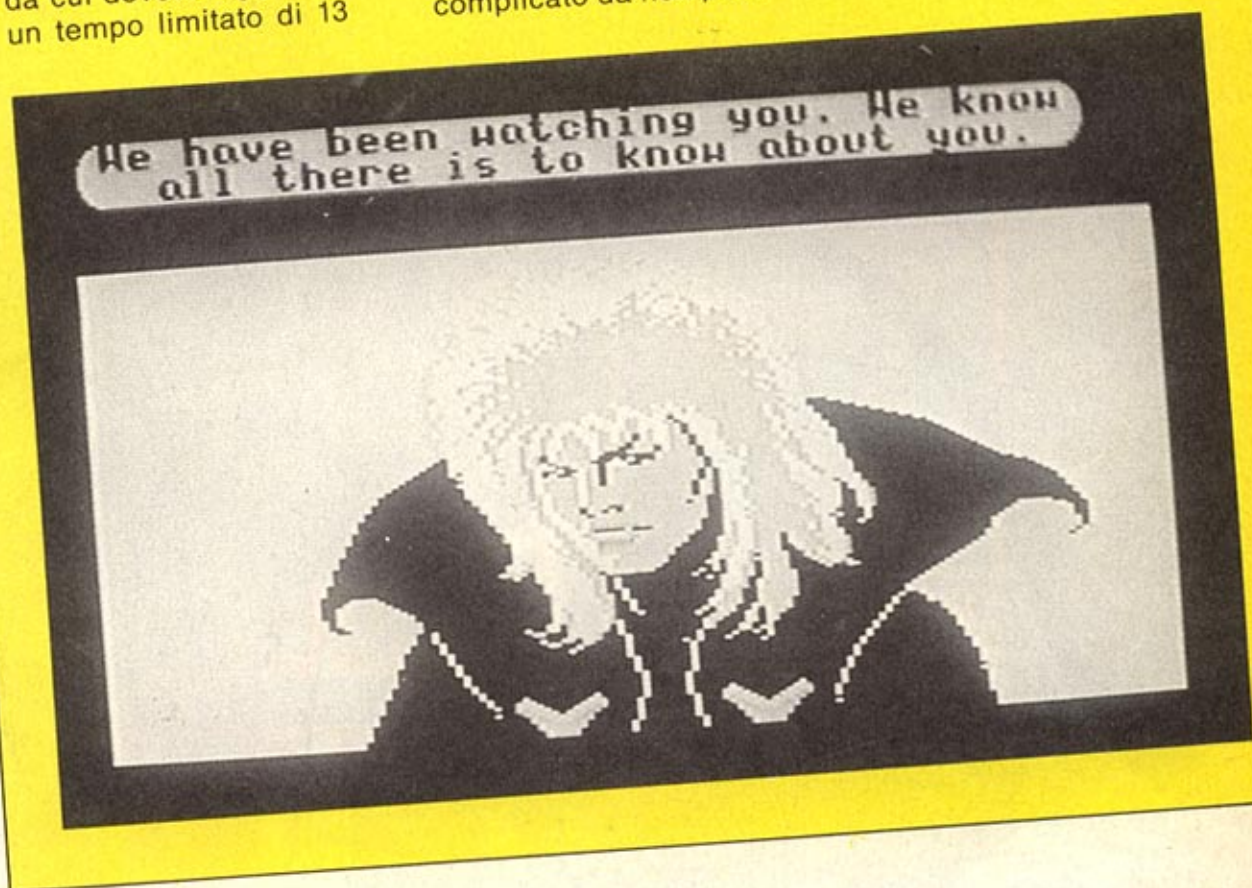
LEADER BOARD

Se vi siete stufati dei 4 percorsi di **Leader Board** sarete felici di sapere che la Us Gold ha realizzato per C64, Atari, Amiga e Atari ST, **Leaderboard Tournament Courses** che, su disco o cassetta, contiene quattro nuovi scenari per le vostre partite. Non si può dire che i nuovi percorsi appaiano molto diversi dagli originali, ma sono senza dubbio più difficili. Chi si aspettava alberi, bunker di sabbia e altre novità dovrà aspettare ancora qualche mese, quando apparirà **Executive Leaderboard**.

PSI WARRIOR II

A due anni di distanza dal programma originale prodotto dalla Beyond, ecco apparire per mano di quelli della Nexus l'atteso seguito di **Psi Warrior**.
C'è da dire che nonostante gli anni il vecchio gioco tiene ancora banco e questo è dimostrato dalla sostanziale somiglianza del suo seguito. Rimane l'ormai famoso sci a cuscino d'aria che questa volta vi porterà all'interno di una complicatissima piramide di cui dovrete scovare i segreti. Il gioco è molto impegnativo e pieno di insidie, tanto che i nostri recensori non ne sono venuti a capo in tempo per presentarvelo in questo numero.

IL RITORNO DELLA LUCASFILM

È passato più di un anno dall'uscita dell'ultimo programma della Lucasfilm, ed ecco che la software house di **The Eidolon** e **Ballblazer**, torna sul mercato con il suo ultimo lavoro. Si tratta di **Labyrinth**, tratto dal film di Jim Henderson. Nel gioco siete prigionieri di uno strano mondo fatto di corridoi da cui dovete fuggire in un tempo limitato di 13 ore. Sul cammino si incontrano strani personaggi come il re dei folletti, l'uomo degli indovinelli. Alph e Ralph. Gary Penn, che è riuscito a vederne una versione dimostrativa, lo ritiene decisamente originale, un misto tra l'adventure testuale e i migliori arcade adventure, con un'ottima animazione. Purtroppo è talmente complicato da non poter stare su una cassetta...
Howard the Duck è un altro gioco tratto da un film prodotto dalla Lucasfilm. Nei panni di Howard dovrete attraversare una pericolosa isola vulcanica alla ricerca dei vostri amici catturati dal fetente di turno. Ad aiutarvi nella fatica avrete un laser, un jet da schiena e NATURALMENTE L'antica arte del Quack-fu.

LE AVVENTURE DELL'ISPETTORE GADGET

L'ispettore Gadget, interprete di un fortunato fumetto francese, è diventato il protagonista di un nuovo gioco della Melbourne House. Distratto e confusionario, ricorda Peter Sellers nella "Pantera Rosa", è aiutato nelle indagini e nella vita da un cane a un gatto. Il gioco ha una bella grafica da fumetto e un'animazione davvero convincente. C'è da scoprire qualcosa di losco, questo è chiaro...

SPACE HARRIER

Se siete frequentatori assidui di sale giochi vi è sicuramente capitato di vedere o sentire **Space Harrier**, un gioco graficamente e auricolarmente sconvolgente della Sega. **Space Harrier** consiste in un marchingegno formato da un sedile e uno schermo montati su un braccio idraulico che si muove in base alle vostre azioni.

Nel gioco controllate un soldato che deve attraversare 16 livelli disintegrando tutto quello che si muove. Ogni livello ha un'ambientazione diversa, diversi nemici e alla fine di ogni livello ci sono una o più creature che devono essere distrutte (un dragone al primo, teste rotanti nel secondo, ecc.).

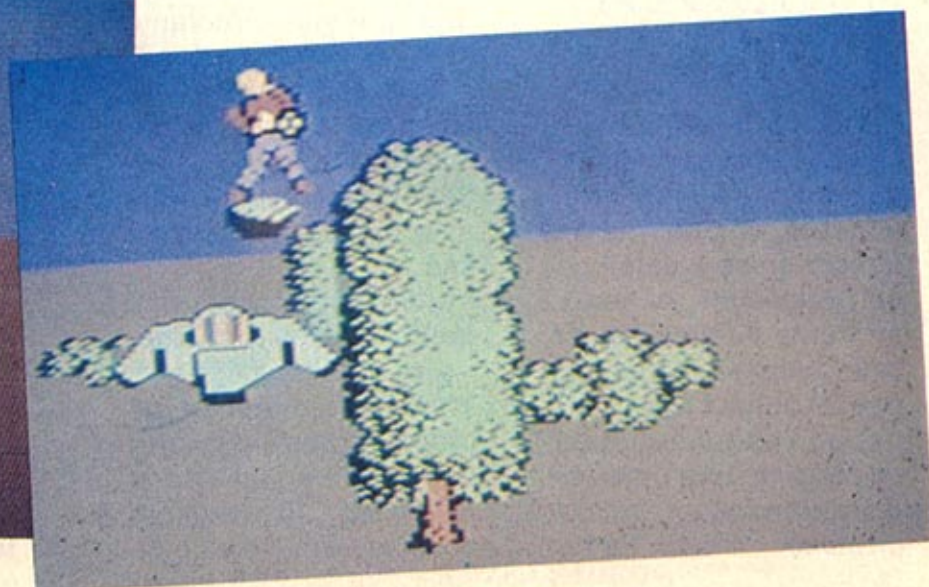
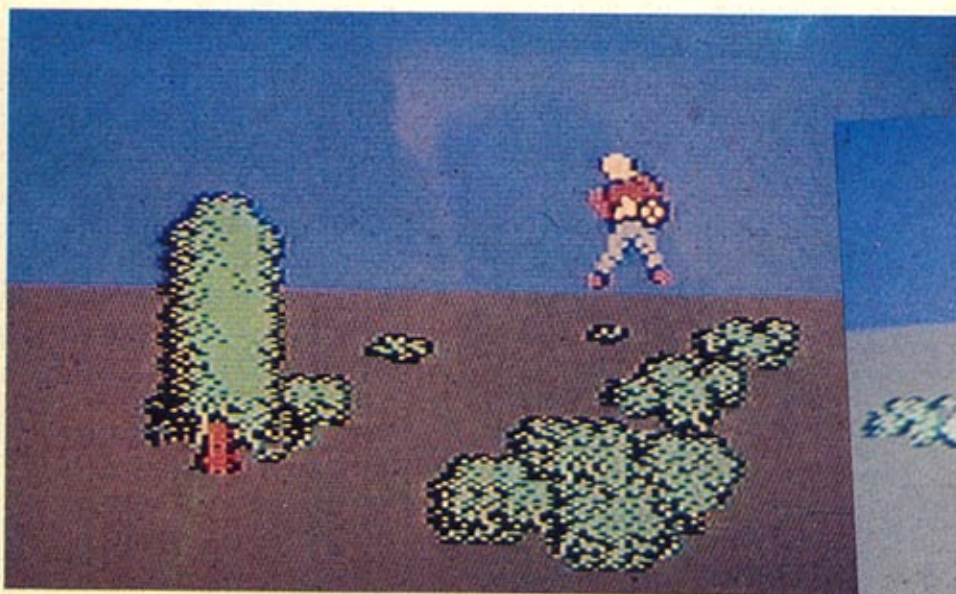
Il fascino di **Space Harrier** più che nel gioco è nella sensazione di coinvolgimento sensoriale. La grafica e il suono da sballo e il movimento idraulico, compensano la sostanziale banalità del gioco. Senza "effetti speciali" è poco più del solito spara e fuggi, ma nonostante questo la conversione per il 64 dà l'impressione d'essere qualcosa di speciale...

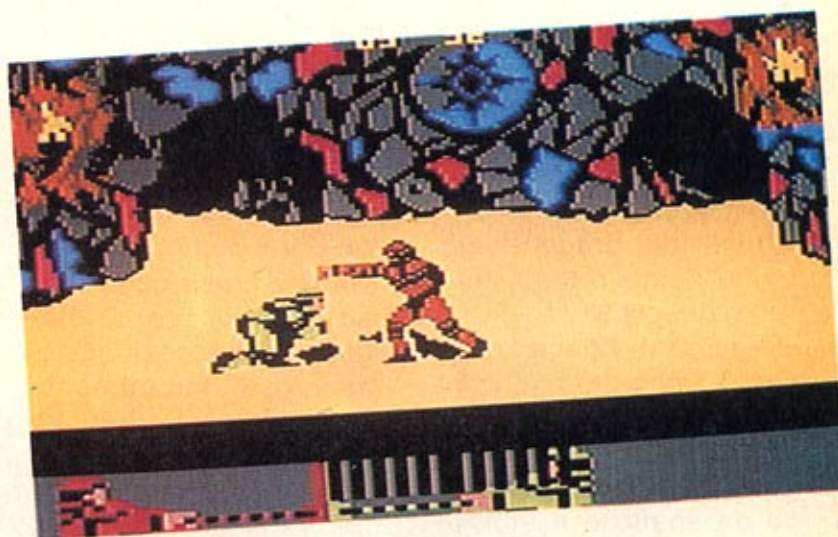
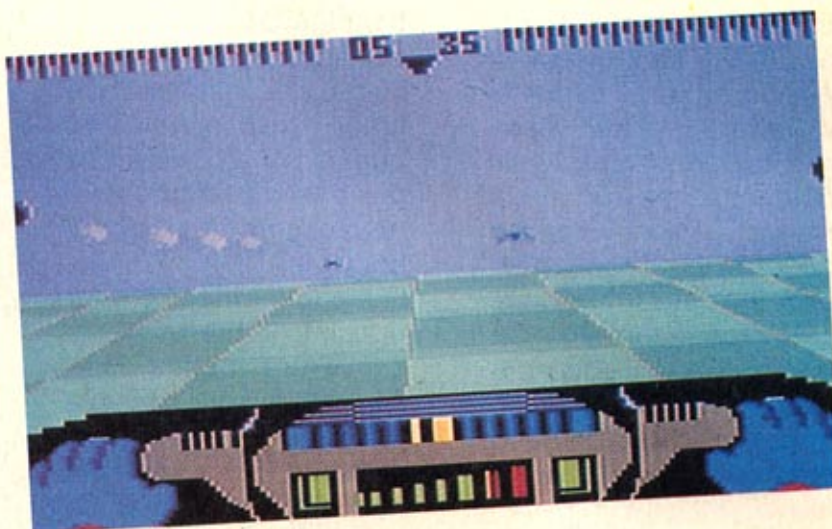
Quando l'Elite ha ananunciato l'intenzione di convertire **Space Harrier** tutti si sono messi a ridere increduli, e la convinzione comune era che chiunque ci avesse messo le mani si sarebbe trovato impastoiato in un lavoro monumentale con un risultato penoso. Nessuno poteva lontanamente pensare a quel gioco su un umile 64.

Bene, a un paio di mesi dalla confidenza fattaci da Chris Butler (ZZap! 5) sembra che le cose stiano andando per il meglio. Con l'eccezione del sonoro e, naturalmente del braccio idraulico **Space Harrier** è giunto a noi e non è niente male.

Abbiamo visto quello che ha fatto finora Chris,

in sostanza la struttura portante del programma, le routine tridimensionali e i movimenti di alcuni dei nemici. Tutti gli oggetti si muovono con una velocità sorprendente e in modo molto fluido, la grafica è senza dubbio la migliore mai vista sul Commodore. **Tau Ceti** e **Encounter** hanno scenari e oggetti che si muovono velocemente, ma si tratta in entrambi i casi di forme geometriche molto semplici, poco dettagliate. Dalle foto potete notare la ottima definizione degli oggetti in **Space Harrier** versione 64. Quello che non potete apprezzare è la velocità con cui si muovono... Chris è sicuro che nel gioco definitivo i movimenti non verranno rallentati, anche se mancano ancora diversi personaggi e il sonoro. La cosa che lo preoccupa maggiormente sono i tempi. Mentre stiamo scrivendo mancano poco più di tre settimane al termine di consegna. La grafica ha portato via la maggior parte del tempo (e della memoria) e così l'Elite ha deciso di sviluppare direttamente parte della grafica per evitare ritardi.

Di **Space Harrier** sono state annunciate versioni per Spectrum, Amstrad e C 16.

FLASH GORDON

Ancora una volta il futuro della Terra è minacciato da Ming il Crudele. Ancora una volta tocca a Flash Gordon salvare l'amato pianeta. Ma questa volta il destino della terra è anche nelle vostre mani grazie alla Mastertronic che sta per commercilaizzare un gioco su licenza ufficiale ispirato alle gesta del leggendario eroe.
Il programma prevede tre prove, ognuna delle quali è un gioco vero e proprio con un originale e veloce sistema di caricamento da cassetta.
Il primo è un arcade adventure in cui prendete il controllo di Flash, dopo che la sua nave si è schiantata nella giungla. Armato della fedele arma, ma un po' a corto di munizioni Flash deve aprirsi la strada attraverso una giungla labirintica per raggiungere la caverna dove l'attende il principe Barin. I pericoli sono rappresentanti da animali mutanti da eliminare o evitare e da crepacci da saltare. Entrando nella caverna si abilita il caricamneto del secondo gioco che consiste in un combattimento corpo a corpo in cui Flash deve battere il principe per conquistare la sua fiducia e farsi consegnare un veicolo che deve essere usato per prendere e distruggere Ming.
Questo avviene nel terzo e ultimo gioco, uno spara e fuggi simile a **Ballblazer**.
Flash Gordon è praticamente finito e la Mastertronic dovrebbe renderlo disponibile prima di Natale nella fascia di giochi da 9.900 lire. Nel prossimo numero recensione assicurata...

ARRIVA L'ARIOLASOFT

Era ormai rimasta l'unica grande casa di distribuzione assente dal mercato italiano, ma da questo mese il catalogo dell'**Ariolasoft** è regolarmente commercializzato anche nel nostro paese dalla Lago. Purtroppo l'esordio è stato segnato da una disdicevole vicenda di natura piratesca. Infatti l'attesissimo **Marble Madness** non verrà distribuito a causa della valanga di copie già circolanti, arrivate clandestinamente dagli States. Poco male, perché sinceramente la versione per 64 della meraviglia delle sale giochi non è granché.
Per il futuro i programmi dell'Ariolasoft prevedono la pubblicazione di **They Stole a Million**, un gioco di guardie e ladri con grafica ed icone **Blitzkrieg**, un wargame con schermi d'azione, mitologico-medioevale e **Zarjaz**, uno "*spara e fuggi*" di cui si parla con gran bene.
Per il passato i titoli a disposizione sono, ad esempio, quelli dei grandi classici prodotti dall'americana **Electronic Arts**, come **One on One, M.U.L.E., Archon** e **Archon II, Music Construction Set, Think, Skyfox**, e il recente **Touchdown Football** e poi decine di giochi, alcuni mai arrivati in Italia, da **Scarabeus** a **Batalyx**, da **Reactivators** a **Starship Andromeda** tutti a 9.900 lire.
Inoltre per il periodo natalizio, l'Ariolasoft lancerà una nuova etichetta, la **Reaktor**, con tre nuovi "spara e fuggi": **Centurions** con voci digitalizzate e grafica da sballo, **Mountie Mick's Death ride**, un remake di **Stop the Express** tutto da giocare a **Warehouse Shoot-Out** dove il protagonista è un criminale in fuga che deve eliminare i poliziotti che lo inseguono.
Non ditemi che è poco!

ZZAP! PARADE

1. (1) GHOST'N'GOBLINS
ELITE
ZZAP! PAGELLA 94%

2. (7) GREEN BERET
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 93%

3. (4) INTERNATIONAL KARATE
SYSTEM 3
ZZAP! PAGELLA 91%

4. (2) LEADER BOARD
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 97%

5. (3) CAULDRON II
PALACE SOFTWARE
ZZAP! PAGELLA 94%

6. (-) SUPER CYCLE
EPYX
ZZAP! PAGELLA 95%

7. (6) URIDIUM
HEWSON
ZZAP! PAGELLA 94%

8. (5) WINTER GAMES
US GOLD/EPYX
ZZAP! PAGELLA 94%

9. (9) COMMANDO
ELITE
ZZAP! PAGELLA 77%

10. (16) TAU CETI
CRL
ZZAP! PAGELLA 93%

11. (-) IRIDIS ALPHA
HEWSON
ZZAP! PAGELLA 95%

12. (15) RAMBO
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 65%

13. (-) WORLD GAMES
EPYX
ZZAP! PAGELLA 98%

14. (18) WAY OF EXPLODING FIST
MELBOURNE HOUSE
ZZAP! PAGELLA 93%

15. (8) ELITE
FIREBIRD
ZZAP! PAGELLA 95%

16. (-) GO FOR GOLD
AMERICANA
ZZAP! PAGELLA 95%

17. (-) PAPERBOY
ELITE
ZZAP! PAGELLA 84%

18. (-) SILENT SERVICE
MICROPROSE
ZZAP! PAGELLA 88%

19. (21) MATCH DAY
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 93%

20. (10) PITSTOP II
EPYX
ZZAP! PAGELLA 91%

21. (-) INFILTRATOR
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 92%

22. (-) NEXUS
NEXUS
ZZAP! PAGELLA 90%

23. (11) BOMB JACK
ELITE
ZZAP! PAGELLA 47%

24. (28) FAIRLIGHT
THE EDGE
ZZAP! PAGELLA 90%

25. (-) PING PONG
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 60%

26. (-) FIST II
MELBOURNE HOUSE
ZZAP! PAGELLA 39%

27. (25) SABOTEUR
DURELL
ZZAP! PAGELLA 75%

28. (23) ALTER EGO
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 98%

29. (26) BALLBLAZER
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 98%

30. (17) BATMAN
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 91%

ZZAP! PARADE

Nome ....

Cognome ....

Indirizzo ....

....

....

I miei giochi preferiti:

1 ....

2 ....

3 ....

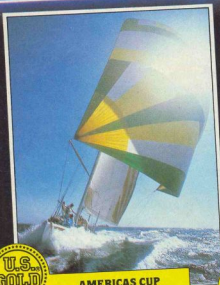
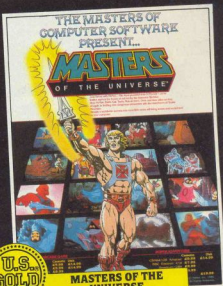
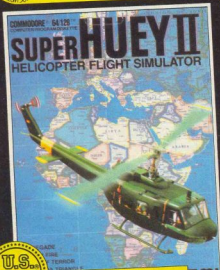
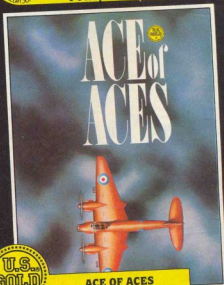
4 ....

5 ....

Spedite Zzap! Parade, Studio VIT, Via Ausonio, 27 – 20123 Milano

Novità

U.S. GOLD

la Casa Editrice di Software numero 1 in Europe

THE TERMINAL MAN

RIASSUNTO
Cross ha promesso a Vilgarre di consegnargli un'astronave funzionante. Se l'impresa fallisce, Vilgarre ucciderà i passeggeri dell'aereo di Cross; se avrà successo, Vilgarre prenderà l'astronave e ucciderà tutti in ogni caso: non proprio quel che si dice un "roseo futuro". Ma il presente non è certo migliore: non è facile trovare un'astronave in un decadente pianeta di un decadente Sistema Dyson made needles in haystacks look very easy...

THE TERMINAL MAN

LA RICERCA DELL'ASTRONAVE CONDUSSE **CROSS**, **MANDRELL** E **JIN KIMAS** NELLA REGIONE DELLA **'TERRA CHE BRUCIA'**...

FANNO BENE A CHIAMARLA TERRA DI NESSUNO. **CROSS**, QUAL'E' L'ORIGINE DI QUESTE BELLE LUCI?

RESIDUI RADIOATTIVI: CIRCA 500 ANNI FA CI FU UN'IMMENSA ESPLOSIONE ATOMICA...

STUPENDO! COSÌ NOI GIRONZOLIAMO ALLA RICERCA DI UN'ASTRONAVE CHE NON ESISTE BECCANDOCI UN CANCRO PER LE RADIAZIONI...

LA RADIAZIONE E' INNOCUA, E IN OGNI CASO STIAMO CERCANDO DELLE **CELLULE DI CARBURANTE**

VILGARRE **HA GIA'** L'ASTRONAVE MA SOLO **IO SO** DOV'E'

COSA?! MA DOVE..?

VE LO DIRO' QUANDO LO DOVRETE SAPERE, ORA DOBBIAMO PROSEGUIRE...

STORY BY KELVIN GOSNELL© DRAWN BY OLIVER FREY©

MOLTE ORE DOPO, IL PENDIO PORTO' A UN'AMPIA SPORGENZA, UN CHILOMETRO SOTTO ALL'ORLO...
CROSS, COS'E' QUELLO LA': UN INSEDIAMENTO NELLA PARETE? LI GIU' DOVE VOLANO QUEGLI UCCELLI?
SI, E' UN INSEDIAMENTO, MA QUELLI **NON SONO UCCELLI**
SONO GLI **ABITANTI** DEL LUOGO! SFRUTTANO LA CORRENTE D'ARIA DELLA LAVA: IL MEZZO DI TRASPORTO PIU' NATURALE. L'INGENUITA' UMANA NON CESSA DI STUPIRMI...
FOSSI IN TE, MI PREOCCUPEREI DI PIU' DELL'AGGRESSIVITA' UMANA: **NON SEMBRANO** SOCIEVOLI!
NATURALMENTE, GLI STIAMO SOPRA E QUINDI PER LORO COSTITUIAMO UNA MINACCIA: E' LA PRIMA REGOLA DEL COMBATTIMENTO AEREO
E DATO CHE SONO ANCORA **SOTTO** DI NOI
IL GIOCO E' IN MANO NOSTRA
UNA VOLTA IL SUO COMPUTER GUIDAVA UN AEREO DI LINEA INTERSTELLARE...
IL METABOLISMO DI CROSS ERA UNO STRANO MISCUGLIO DI ELEMENTI **UMANI, VIRALI E ANDROIDI**. LA SUA PARTE ANDROIDE CALCOLO' GLI ANGOLI, L'INDICE DI INCLINAZIONE E...
AARGH!
NOOOO!
CONTROLLARE UNA VELA RUDIMENTALE IN COMBATTIMENTO FU FACILE... E **FATALE**!

FACENDOSI PORTARE DALLA CORRENTE D'ARIA CROSS SI LIBRO' IN VOLO...
CREDO CHE ORA ABBIANO CAPITO: NON C'E' BISOGNO DI VERSARE ALTRO SANGUE
A MENO CHE CI ATTACCHINO DALLE PARETI, MA... C'E' QUALCOSA DI STRANO NELL'INSEDIAMENTO NON SI MUOVE NESSUNO
NEMMENO PER DIFENDERSI
SEGUITEMI GIU'. VI AVVISERO' SE IL POSTO E' SICURO
SUBITO DOPO, QUANDO RAGGIUNSERO L'INSEDIAMENTO...
MORTI - TUTTI MORTI NON HO MAI VISTO UN TALE TERRORE SULLA FACCIA DI UN MORTO
NON STUPIRTI JIN CHIUNQUE L'ABBIA FATTO CI HA RESO UN GROSSO FAVORE
UN'AMPIA VELA DA TRASPORTO FORNI' QUEL QUARTO DI PROBABILITA' DI ATTRAVERSARE FACILMENTE IL BURRONE MA QUANDO CROSS, JIN E MANDRELL SI LEVARONO IN VOLO VERSO IL MARGINE OPPOSTO DELLA GOLA...
CHIUNQUE ABBIA FATTO UNA COSA SIMILE, L'HA FATTA PER DIVERTIMENTO E NIENT'ALTRO - E QUELLA COSA CHE CI SEGUIVA E' MALEDETTAMENTE PERVERSA
CONTINUO A SENTIRLO: QUESTA COSA E' QUI, LO SO.
TI CREDO, QUALUNQUE COSA SIA E' COMUNQUE UNA MINACCIA FINO A CHE NON LO TROVIAMO DOBBIAMO EVITARLO E AFFRETTARCI...
PRESTO... PRESTO!

VOL. 1
★ 3 cassette
★ 9 videogiochi
★ Istruzioni in italiano
VOL. 2
★ 3 cassette
★ 8 videogiochi
★ 1 cassetta pulisci testina
★ Istruzioni in italiano
COMMODORE 64
COMMODORE 64

TARZAN Owned by EDGAR RICE BORROUGHS, Inc.
And Used by Permission
Tarzan®
MICROPOOL
La leggenda
di un bambino rapito,
poi allevato dalle scimmie.
Il bambino divenne un uomo
IL SIGNORE
DELLA GIUNGLA
L. 19.900
Commodore 64
Spectrum
Amstrad
Copyright © 1983, 1986 EDGAR RICE BORROUGHS Inc.
All rights reserved
martech
SOFT center
Distribuito da MASTERTRONIC/SOFT CENTER - Via Mazzini 15 - 21020 Cas go (VA) - Tel. 0332/212255

Novità

U.S. GOLD

la Casa Editrice di Software numero 1 in Europe